









安德烈斯王幽(Endless Kingdom), 民有了可追腦的領袖,開始期待未來快樂和平的生活

人民開始傳說獨角獸是蘇莉亞王妃的化身。 為了滿足人民的希望,緊特王將獨角獸奪奉為王庭守護神, 並發行以獨角獸為膕臟的貨幣-5縣,動實地建設他的國家。



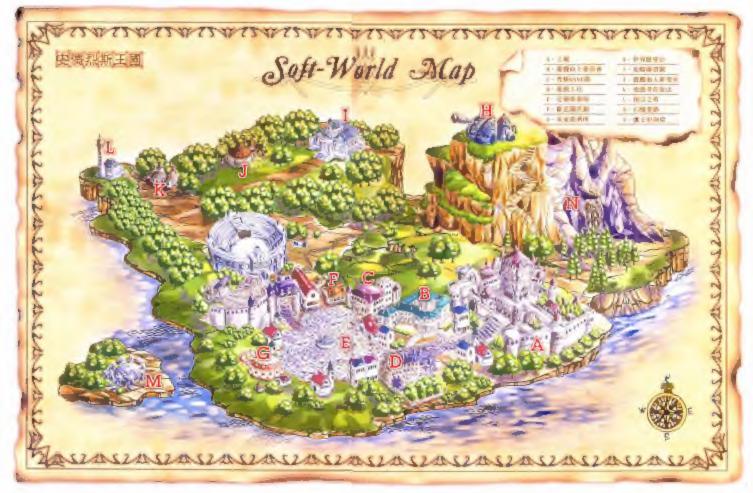
公主奮露與騎士團長沙雷那組成遊戲向上委員會, 集合騎士們研究各式遊戲石盤, 電試解開七彩與暗黑石鶴之謎, 並藉以刺激遊戲工業向上成長。













WingMan 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎?

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術,

將帶您親身體驗最真實的顚簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此,您可以身歷其境,真實體驗遊戲的動感!





經銷商

聯盟國際 02-2506-3320 泳泉實業 02-8221-5743 祥豪資訊 04-2251-9987 羅技電子股份有限公司

電話: (02)2746-6601 www.logitech.com.tw

安德烈斯王國地理槪述

王城 索特國王與養養公主的居所,為富麗堂皇歡溯中古風味的城堡,城堡内的議事大廳,會定期公布遊戲的排行榜及公告。

星家藏寶庫P36~P37

皇家珍藏各式各樣財費的地方。在這 裡的實物都是用來獎動有特殊貢獻的 國民,只要國民在某一項特殊能力中 有表現,都有機會獲得實物·

遊戲極品型P188~189

位於王城城堡内的展置室之一。此處 為展示自有歷史以來,最受歡迎、最 具代表性、最值得人民們供塞的經典 遊戲作品。會定期開放鑑民職仰。以 資懷意。

皇家屬室P352~P353

位於王城内的另一展實室。這裡是全 國書師發揮的天地,只要畫出好的作 品經評選後、便能在此展覽。表現良 好的景師並能逐步升級、成為皇家的 **御用書師**。

尼爾斯廣場

位於王城外,以湄水池為中心的 大廣場。一般人民間避時便設集 在此,談論國事、王國也會定期 將各種不同的吳思貼在公佈欄上 . 供民家閱覧。

究極GAME館

田皇室成立,供國民探聽重要物資生產消息的機 標。王國的成員會主動前往生產中心調查,並定 期公布於館內,供國民查閱。有時產王也會用魔 法在此公佈消息。

遊戲工坊

各生產中心製造遊戲石雕的地方。他們也會邀請王國成員來 此,為他們體質的介紹產品,並公佈於工坊門外,供國民查

閱·程王有詩會強佔一些地方,來取得國民信任。

位於山頂最高的絶壁之上・賢者在此利用神奇 的望遠鏡·觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製 作狀況。目前田於望遠鏡損害、竟只能往東邊

世界瞭望台

P69-111

P241-301

位於森林中,遊戲仙人研究室附近,是國王 為了尊崇遊戲仙人,為其所蓋的圖書館,專 門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

P38-43

秘技關發室P302~P305

遊戲向上委員會

位於王城外,以瞶水池為中心的大

廣場。一般人民閒殿時便聚集在此

· 談論顯事, 王國也會定期將各種

不同的消息貼在公佈欄上,供民衆

攻略圖書館

P34-35

位於攻略圖書館內、專門收藏與遊戲秘技相 關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民 有關秘技方面的投稿,並給予錄取者獎勵。

P329-341

P342-343

P132-157 165-189

P209-215

P344-347

P216-223

遊戲仙人研究室

位於森林中的小屋,遊戲仙人在 此居住。閒暇時他會在空中觀察 王國中發生的各種現象或事件。 並一一記錄。

P348-349

P350-351

漫遊者的旅店

位於大陸道路上的交匯點 · 勇者阿雷斯痛失城堡後 轉的旅店。所有的漫遊者 會在歌意·並公布自己的 **遊記與心得**

玩家救濟所

位於「尼爾斯廣場」旁・ 平時皇家派人在此落楊聽 取人民的問題或需要,並 設法解決之・

石盤遺跡

位於遠離大陸海上的小島上

- · 遺跡田刻有文字石盤排成
- · 奇妙的是 · 每個月石盤上 的文字都會顯示不同文字內 容,又字的敘述竟會在中間 最大的石窟之上呈現影像。

魔王的洞窟

征於川刻下的一個時 秘洞穴,傳說中魔王 就優惠於此。一些對 王四不為的人會在此 双冥, 並發表批評言 鸠·輻由魔王的力量 來報佈。

P354-355

P356-366

預言之塔

於大陸沿岸的海角 一隅,賢者在此經 田朝沙與天象的變 化來預雪遊戲產品 生產完成的時間。

歐茲鐵匠鋪

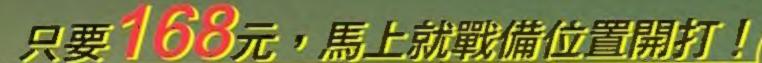
署名的鐵匠大師歡茲在此 研究各式的軟硬體裝備。 並定期發佈消息・提供図 民資訊





台灣固網 瘋狂軋網包

同论性识性原



台湾固網瘋狂軋網包,超值配備價只要168元 享半年56K國內外無限撥接上網,讓你盡情軋網不受限 送100點遊戲點數,參與全球最多人玩的坦克戰役 還可再拗到限量坦克手機吊飾 想軋一包嗎?要就趁快!





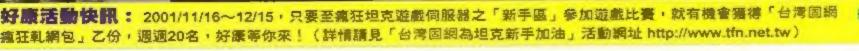


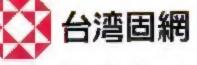
第三波省訊 宏藝航台



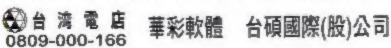








請至台湾大哥大/台湾固網客戶服務中心及特約服務中心或至全省各大資訊通訊行及便利商店購買









				-	
		make.	4-	le d	- 40
	-	~		1	-
Maria.		_			
JV W	_	_	400		-
37	щ	-	捷	-	- 6



≦ 智冠科技 ……

🕰 風雷時代 計画 🧐 2.5-

△ 雅技電子・・・・・・・・2・3

≦ 台港固網 ······· ← ··· ← ··· ← ··· ← ···· ← ···· ← ···· ← ···· ← ···· ← ···· ← ···· ← ···· ← ··· ← ···· ← ···· ← ···· ← ··· ← ··· ← ··· ← ··· ← ··· ← ··· ← ··· ← ··· ← ···· ← ···

2 實網電子

会 億泰利多媒體 ·······□

😂 華義國際 🤈 17 いりつね

第三波資訊 … → ~(8-3).

◇ 軟體世界雜誌社 1・3.0~81・

▲ 超力亞數碼科技 ………26

₽ 尼奥科技 ……………

≦ 台灣光榮 ・・・ → □ □

宏碁戲谷

🥿 松崗電腦

₩ 亞州全通

企 帕米爾資訊

◆ 伊思麗國際

◆ 大新資訊

英特衛國際

香港智數 · "··1、7 16.

遊戲橘子 " ・122-177

* * * * 簡本

大點資訊

2. 医泉函際

会 台灣帝技能如 136-198

■ 紅紫科技 " ……」 4

數位玩具

→ 悪樂企業

☆ 詮積資訊 ………?"

公 大学資訊

大字資訊

新瑞獅

○ 亞克米資訊 ・ ・・・・・・? ▲

₩ 難爾資訊

◇ 大正系統 …… ・ 2 個

😩 尖端出版社 …

② 光線資訊 ・・ ふた-3(7)

▶ 漢堂國際

e-play雜誌社

参 字數科技 " "3.5~ ℃"

編 特別資訊・・・・・56/

電腦玩家雜誌社

全球歌樂盒



長 曾玉琴 Lisa Tseng. Advertising Supervisor

書 穆雪芬 kelly Mu.Advertising Secretary

advertise@swm com tw kelly@swm.com tw

管理員 陳宜臻 Michelle Chen.Advertising Secretary Jany@swm.com.tw

教火 高雄 07 8151063

事練 台北 02-27889188轉248

元美的超現實 360度全 3D 線上 RPG 遊戲

賽網電子商務股份有限公司 TEL*(02)23~11658 FAX:(02)13711659

国答

5 N.B.

T. FIVE ST



演出人員登場

我就是安德烈斯王國的國王。 在我的國度裡人人都為了要讓遊戲 **重好而貢獻一份心力。我的王國致** 力於遊戲的全面提升,希望在全體 國民的努力下,遊戲工業會 越來越好·越來越興盛。

·* 变,要介紹至革給大家嗎。

人家是安德列斯王國的」公主啊!

我就是棲息在 魔士同窟的魔士, 對於令人 不胃一 顧 的國產遊戲 + 分厭惡·畢竟10個

遊戲9個爛,去玩實在傷身!! 如 果對遊戲有任何不滿、偏見,歡 迎來魔王的洞窟一聚,讓我們把 世間的爛遊戲一舉風盡吧!

王城中上级 技術嚴重 最色 盛名的鐵匠腳並就

足我第一千萬我都會寺在歐 茲鐵匠舖裡,負責製作石盤 有時也會接受國民的委託 製作一些器具供他們使用。

一套是通衛。有為了人 民、國家、正義華挺多等也 的英勇勇者,也有整天高兵 好覺,每時事事的實際 而我是哪一類呢?我只是 過自己想要的生活·能夠保 · 图身身重要的人· 不依靠他 人不能用力更佳的二个人。 温神屋我・安寺を新日園人 他一口见来来一旦了配

興趣是搞滴花、彈彈琴,還有到花 圓和小馬和狗狗玩。我每天都會到 遊戲向上委員會一下下,和沙雷納 玩一下,大家可以來委員會來看需 為湿」 呵!呵!呵!我就是法力無邊的遊戲個人!

平常我沒事就會飛上天空觀察一下王國的各種現 象, 並一一研究, 另外國王還為我建了一座攻略 置書館、歡迎有興趣的關民過來提供資料哦!



嗯!什麼自我介紹,真麻煩」我就 **是聖獨角獸騎士區 季長沙雷納,專職負** 劉 國王、但由東王城的安全 除了保安 的工作之外,我也會責輔財工主主特遊 数の上委員會的工作・除了是些之外・ 没事別吵我!

我是王國的賢者、我的工作就是協助國王 及山人處理王國中的大。事物。我是事就會在 王國中到處間見,暖喝茶、聊聊天、多多吸收 知識,希望可以幫助更多國民權!

出版 PUBLISHMENT

全球資訊網 http://swm.com.tw

發行人兼社長 主後博 Chin-po Wang Publisher

發行所 電話

智冠科技股份有限公司

投稿價箱

886 7 8150988**19**223 · 224

電子郵件

editor@swm com tw

高雄郵政18-65號信箱

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267

鄭摩頓戶 智冠科技(股)公司

劃降帳號 4194.885

訂閱價目 年AT\$ 1980 (掛號另加\$ 200

關外訂戶數從參閱"遊戲快遞 國外訂戶須知

http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO&PRINTING

法律關問 寶鷹法律事務所

台北市仁靈路四段376號7F

TEL 896-2 27058086 FAX 886-2-27085h28

製版印刷 中華紀色印刷股份有限公司

台北縣新店市寶橋路229號

TEL - 886-2-29150123 FAX : 886-2-29189049

國内行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

南區 高雄市前្獨區806擴建路1-16號13慢 TEL: (07) 8150988 FAX: (07) 8151992

北區 台北市南港路厂段99-10號

中隔/台中市忠明路464卷5號1樓

TEL: (04) 2020870 FAX: (04) 2060610

TEL: (02) 27889188 FAX: (02) 27889295

震學般份有限公司

新店市實情路235套6弄6號2禮

TEL: (02) 291/8022 FAX: (02) 29156275

fs published by Soft World International Corp cAll Rights Reserved No part of this publication may be reportuced store in a retrieval system or transmitted in any form any language or by by any means without the prior permission of the copyright owner

本 并, 所 注 載之全部編輯內容為版權所有 ,非經本和同意不得作任何形式之轉載或禮製 PC POWER 本刊描绘图PC POWER Zine 雜誌之内容翻譯權

各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有











電未來數士遇上數國風響,集俠養、政治、陰謀、曼榜於一與的等易告榜此俠大作,







始皇身世的千古之謎 「原少龍、我想使你成為說一六國的秦始皇! 小盤:什麼是樂始畫?

















蒂易史無對證最强代表作一

和項少離一起翻覆風波情場,神兵決戰爭鋒, 找出秦始皇,共創不世霸業! 2001年黃易武俠作品遊戲最強代表作!



黄易最滿意的武侠作品一**顺**摩

隨少年傳獻一起在俠義與愛情中,以武道窺天道,同登破碎虚空! 超越武學幻想、視覺極致顯峰, 黃易遊戲武俠超新派震撼鉅作!



槀心槀意再送的 D 秦 奕 多 CD 收藏包

讓「虚棄夾易」細心呵護、保存你最真心真意購買的正版 CD片,精美實用「限量發行!





超值特值只要













在石器原始人的世界裡,似乎到處瀰漫著一股神秘的力量,光明與黑暗的精靈一直圍繞在原始人的生活當中。 而「瑪蕾菲雅」到底是什麼來歷?又具備了怎樣的能力?

一般的精靈不都是有著特殊技能藏身在各種物品當中嗎?

這失去記憶的精靈「瑪蕾菲雅」有什麼不可告人的秘密?為何失去記憶?跟精靈王又有什麼關係呢? 與寵物的轉生又有何關聯?這一切一切未知的謎團 就等著身為勇者的你抽絲剝繭慢慢去解開了…



★活動說明★

給你豁4吉利

諸4吉利價: 499元





自允認公司 自由市信義連信義認力[010機合1 Tel 02 87803636 Fea 12 87805656 自中分人司 自中市大小市 - 例216数224 Tel 04 247 1600 Fax 04 247 1600

高雄分公司 高雄市左管原博學 第108號1F Tel 07 8585067 Fea 07 5284240

http://www.acartwp.com.tw/game/



本產品內的件「產品拉馬卡」之番 跳海卡上的序號上網註冊 第14 兌接幣品) 詳情見 http://www.G2Game.com

免費服務專線: 0800083636











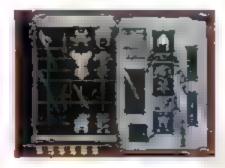


一武将情路大公開

大膽剖析常勝將軍感情值

上 子龍如果生在現代,他的魅力好比馬英九不會輸給F4,三國趙雲傳即將披露趙子龍與第一女主角文鷺的淒美感情世界你可別錯過囉!







快、狠、車,一擊必殺,趙雲而對 群敵使出必殺技,趙雲中雙河時聚 備三種武器,可以隨時更換,多帶 養性養養是做好難法。

- ★ 生動感人的RPG劇情,隱藏大量的分支劇情
- ★ 門智門勇的單挑模式,遊戲性、觀賞性俱佳的戰鬥模式
- ★新增加馬戰系統,終極裝備系統
- ★ 三種攻擊類型決然不同的武器系統

聽過趙子龍唱Rap嗎?

第三波還為了趙雲特別量身訂做主題曲,也將舉辦"趙雲Rap得意唱,輕鬆拿好康"的活動,到時候也請

各位玩家密切注意!先把歌詞給大家瞧瞧吧:

古老的三國有終驗。 他的名字似子竟 生在常山出江湖, 一出天下岩間名 白袍器樓白觀馬, 無人能敵無人抵 初出身手戰群歷, 臥牛山上展頭角 再試身手救公孫, 新聲文觀顯靜經 再起英傑新契機 穿江越水新局起, 跟標便君路經濟, 三国常勝軍語言 長阪坂前建英豪 七进七出為救主, 截船断江季阿斗, 汀東英豪岩霉動 蜀漢虎將一身皇。 輔佐劉爾輿漢室 有節有守有原則 熱血素透露起義。 好趨難自抱將 就是任何新風範 三國其名第一人 麗瑟雲選諾斯坦

子戰兢勇今至傳

今日再次羅梅麗。

在下列各偶像打勾,就是你的最佳人選

任賢齊 陳曉東 林志穎 鄭伊健 官承旭

放眼兩岸下地紅墨半邊天的男明星們,維香來最英萬神武熱血奔騰,適合扮演 威風豪邁的三國第一武將趙雲呢?請在以下上人選,選出你心中最有趙子龍 Style的人選吧!參加票選活動還有機會抽中遊戲軟體或特製紀念品哦!請將 預測印花貼於明信片,寫好您的姓名、年齡、聯絡電話、地址、e-mail信箱, 奇到110台北市信義路5時18號B1第一点資訊KE30趙雲小組



"聚散粉紅話趙雲"兩岸二地台灣區徵文活動就要開始了,寫下你對三國新任俠趙子龍的感想,他的為人、他的種種英勇事蹟有何特別之處,為何能夠深深打動你。拿起你的筆、展現你最佳的文采(最好寫800字以上啦),並用標準A4紙張給他列印出來,入選了你就可以免費得到三國趙雲傳遊戲軟體一套啦。請註明投稿人的姓名、年齡、性別、職業、電話、住址、e-mail,來稿請寄110臺北市信義路5段18號B1第三波資訊KE30趙雲小組。

第三波資訊股份有限公司

台北越久及 台北市信義區院直跨五時1980 74 02 3780年35 Fax 02 8780695 台中分公司 台中市文山部 · 65778629 76 04 247 1600 Fax 04 247 1601 高雄分公司 高雄市左登陆市委 · 第106例15 78 07 5580667 Fax 07 5580240 http://www.boertwp.com.tw/game/

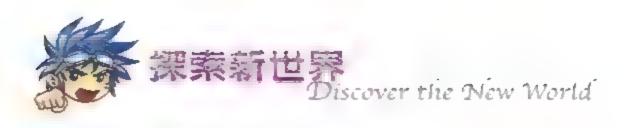


本產品內的件「最品註量卡」乙强·關語卡上的學數上則註數 集點、兌換數品!

游情見 http://www.G2Game.com

免費服務專線: 0800083636









加入量獨角獸騎士區! Join the St.Unicorn Knighthood!







軟體世界雜誌 建国元年第一期



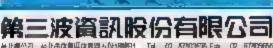
2001 Fantasy Style Č Soft World Magazine 🚙













本產品內的性「產品註費卡」 2個 · 納學卡上的序號上觀註個 量點 · 兌換階品 !

DITTE HIS ://www.G2Game.com

免費服務專線: 0800083636











插農家 藤島 康介













感謝

全國櫻花迷熱烈支持!應各方要求

11 月 緊急上市



總製作(廣井 王子) 角色設計(藤島 康介) 詞曲作家(田中公平)

創體、訓練、試験膜、離話針、神器、頭外肝

超可愛超先進日式畫風,比看漫畫看卡通還過癮超搞笑至新對白劇情,爆笑一籮筐

新增兩位個性互異女主角,男主角大神一郎又有湯忙了

超爆十二話 (十二段章節) 全新超長故事, 挑戰加倍

全新戰鬥防禦系統,瞬息萬變戰場狀況一手掌握

新一代對話選擇LIPS系統,分分秒秒影響你的命運

八片遊戲光碟(每位女主角一片)超滿載超份量



































蜀山奇景如詩如畫 妖魔鬼城从見人怕

不夜城中城不夜。黑夜如天明; 血池煉獄煉人血。人間如鬼城 瑶池仙境仙人居。真實如虚幻; 天山山道山建天。天地如一線 選珠樓主筆下神妙絕地 超越想像奇幻場景空間



八種屬性影響成敗,劍仙門劍再數風雲

敌禁煞玄虚絕。只有運用智慧策略。才能掌握戰鬥攻防要領。 天地二大屬性。影響法會攻防實力。幫助突破法曹等級極限。







想要打敗前世畜敵 還得依靠紫青雙劍

血神子即將復活,除魔神兵於青變制卻遺邪氣所覆, 你該如何運用你的智慧,讓於青光芒重現? 一場門智門力的正邪大戰即將爆發!



與其感讀道具難用。不如自己爆製法賣

法實太多?等級不夠?眾多問題一次解決! 法實煉化系統。讓法實煉製鹽珠, 鹽珠再嵌回法寶。 讓你的法實變成獨一無二的鎮度之寶!













上回5

- ●智冠科技
- ●角色扮演

366



上回1

- ●大字資訊
- ●角色扮演

wg 302



上回2

中華網龍 ●線上角色扮演

金庸群俠OnLine



- 楚留香新傳 4 (LD4)
- 暗黑破壞神2資料片
- 櫻花大戰 6 IME7
- 7 1 New 新神鵰俠侶完結篇
- 仙劍客棧 8 I NEW
- 9 正弧 大唐雙龍傳
- 10 厘% 大富翁5

- D.C. 5 1
- BATTER SE 7.35.4

- 1 E 46
- 1 2 2 2

- " F. DOK .
- · 181
- 125
- THE STATE OF
- 98
- 78 86
- 2. 82

工坊銷售排行榜



●数3997



表 2869



- 4 IL回2 楚留香新傳
- 5 止回5 天堂
- 6 IL回4 暗黑破壞神2資料片
- 7 !L回7 大唐雙龍傳
- 8 1上回10 成吉思汗~大漠英雄傳 ●詮積資訊
- 9 1上回6 大富翁5
- 戰慄時空之絕對武力 ●松崗電腦 10 !上回9

- ●宇峻科技
- 遊戲橘子
- ●松崗電腦
- ●次方科技
- ●大宇資訊

●角色扮演

●角色扮演

●線上角色扮演

●動作角色扮演

●角色即時戰略

- ●3D動作射擊
- ●益智策略
- 悪数 2516 票數 2385
- 果敢 2204

票數 2834

果取 2799

栗歌 2640

票数 2618

調查協力商店

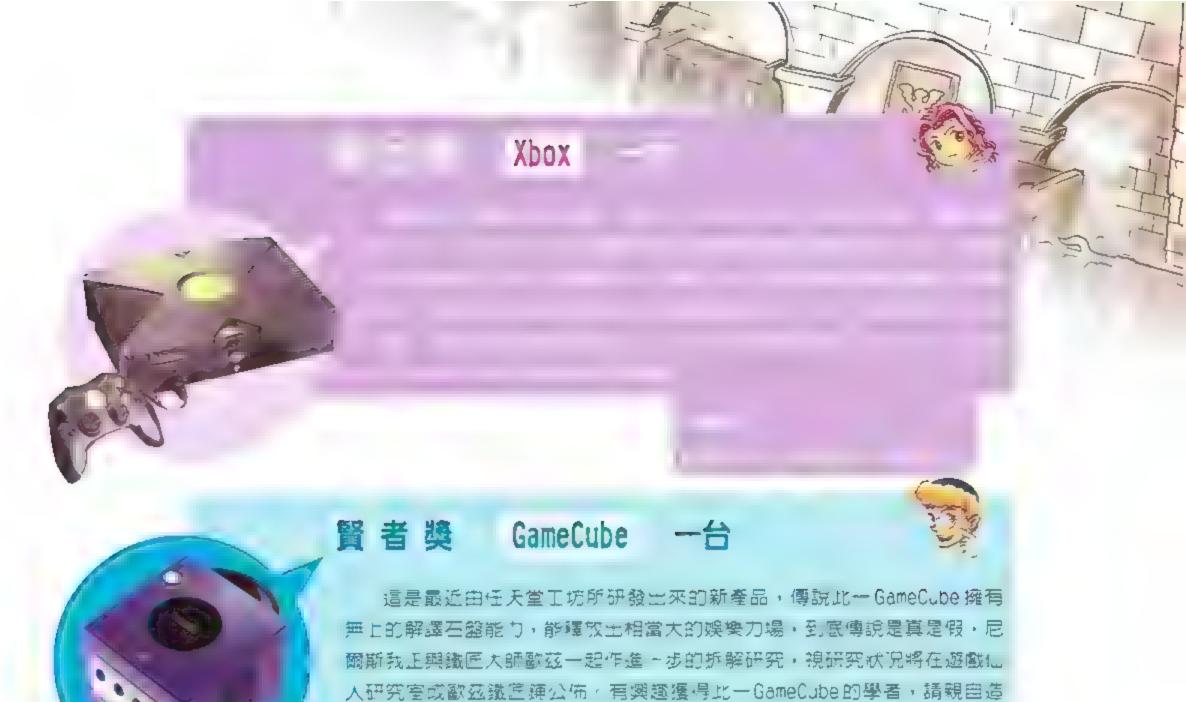
秦 · 基度 圖書 新光榮貞部 · · 美食部 中帶貨部 个安電器 · · 新思士 医上昏日 高報章 a 食 H · · 秦廷 · 王 · 集、文· · · 高善守 0 5 尼田電影 暑 · 電影 · 幸福成 東奥電台 苗族資本 職業利荷 山本橋 民國管 语人電话 排送管板 具布壁台 植乳毒类 多。盖羊 数个毫含 植物 星歌 有染 : 道城義書 飛進舟、九屆城 新世紀文子 整弧杆霉素 興電艦 147 中本格 體 5、黃素 4、黃素20粒 精致 量的 超大畫電 | 支膚



各位親愛讀者大家好,數迎各位加入王國國民的行列!自本月起,為了為了慶祝軟體世界安德烈斯王國建國元年,國王下令開始國民戶口普查的工作,只要填好雜誌表的戶口普查表寄回來,你就有機會獲得每月國民大獎!另外,為了讓王國的發展蒸蒸日上,只要各位有心的國民,能奉獻一己所之學,加強王國的建設,不管你是戰工、學者、漫遊者,還是畫師,只要你幫得上忙,國王很將慷慨的打開皇家藏寶庫,拿出寶物獎賞給最有實獻的人啦!完全不用排隊抽獎,只要你是最先揚名立萬而受國王召見的人,寶物就是你的啦!快!快!與的不用抽獎!好國民一定得好好地把握助這個大好名利雙收的機會哦!

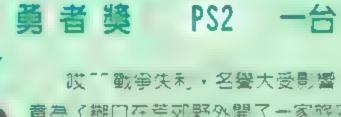


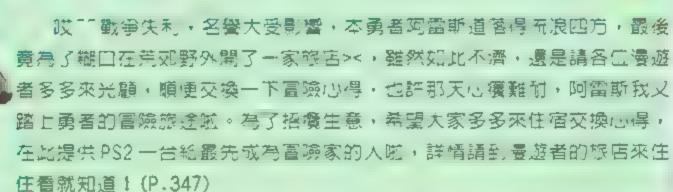


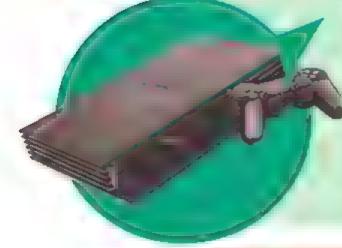




訪び略圖館 p.241 ,尼爾斯將以此一寶物贈送給第一位以賢者結業的人。







柯達數位相機





尼爾斯廣場

最新《彩虹六號》

擺脫 911 陰影即將推出!

受 "911事件"影響而無限期延後的《彩虹六號》 系列最新作品《Tom Clancy's Ghost Recon》,終

於訂出了新的推出日期。





上月發生 "911 事件" 後,不少 遊戲都受到影響而延後推出,其中 以反恐怖主題的動作射擊遊戲和戰 略遊戲的影響最大,不少遊戲本來 已經完工也被迫延期發售,《Tom Clancys'Ghost Recon》就是其中 之一:

經過一個多用後, Ubi Soft終 於公佈了遊戲最新的發 售日為11月13日。

決戰猩球

將上電腦決戰

由陰間大法師及蠣 幅俠名導軍提姆皮頓執 導的決戰星球(Planet of the Apes)在暑期電 影各列強中,曾以黑馬 之姿在票房上打取「侏 丁智慧』・其至是「太空 更優異的猩猩



羅紀公園IN』及「AI人 玩家將在决戰堤球中面對比人類有

戦士』等強檔・目前Ubi Soft Entertainment正在製作一 套由該電影原署小說改編的同名動作冒險遊戲,並以原署小 說的劇情為基礎、玩家將在遊戲中面對比人類具有更高智 慧,更強壯的猩猩。

另外·Square Electronic ArtS在七月十九日推出 PS2《太空戰士十》後,迄今已在日本創下二百萬意的佳 續·也是第一套超越兩百萬套的PS2遊戲。據了解,這套遊 戲將在2002年一月和北美PS2的玩家見面。《太空戰士》是 由是以Tidus 及Yuna 遏爾值角色為主,北美版本的遊戲將 加入資深配音人異 James Arnold Taylor 配音,他將替

Titus 發聲,另外 Hedy Burress 則替 Yuna 配晉。這意 系列。遊戲曾在暑假期間推出電影版的太空戰 士·其擬真的 3D 技術·堪稱影史第一。

赤色戰線(Red Faction)

台灣伺服器成立!



玩好遊戲要有好環境。玩全美最 膏座遊戲更要有絶佳的無 lag 伺服 器!應台潮玩家要求,全美銷售冠 軍、年度第一人稱射擊游戲大作: 《赤色戰線 (Red Faction)》的台灣官 方伺服器於日前正式成立上在今天之 前打不贏,你可以用 1ag 當藉口;在 今天之後還打不廳。 你就無話可說囉!



台灣官方伺服器名稱為: 《\$RF_Taiwan_offical_》 · 為採用 「死鬥規則」(Death Match)的伺服 器,歡迎所有射擊高手、無情殺手、 楢神搶騷槍 E們呼用引伴 - 齊到台

英特衛也將在近期開放「搶旗子」(Catch The Flag) 伺服器及『團隊死門』(Team Death Match) 伺服器上線, 請玩家用力期待!

此外, 若玩家們想知道更多《赤色戰線 (Red Faction)》 最新消息、擔先下載更多《赤色戰線》的好料、認識更多第 一人稱射擊遊戲同好·別忘了到《赤色戰線(Red Faction)》中文官方網站來報到哦!

移情別戀 模擬小鎮不玩了

根據消息指出,Max1s已宣告中上模擬。鎖 (SimsVille)之遊戲計劃。模擬小鍋是一套結合生活模擬及 城市管理的遊戲。玩家在遊戲中可以讓您的虛擬人物離開家 裡,讓他們可以逛社區。但根據Maxis表示,這些遊戲特色 都是即將上市的模擬市民第三套資料片熱應情人(Hot Date) 中所要表現的。Maxis 對模擬小鋼遊戲計劃取消感到 非常難過,但他們並不排除將它的 3D 技術應用在線上模擬 市民 (Sims Online) 上。

然而,和模擬小鎖的設計團隊相比,龍之天下 (Dragon Empires) 的設計團隊可幸運多了。設在加州的 Codemasters Studio 公佈即將上市的線上角色扮演遊戲龍 之天下(Dragon Empires)的消恩,該遊戲主張透過戰爭 以擴張其領土,並強調玩家對玩家 (PVP) 的戰鬥。據了 解,遊戲的戰鬥是即時進行,玩家可以使用武器和龐法來攻 擊對方。雖然玩家可以在任何時候選擇攻擊其他玩家,但玩 家也有可能因此變成不法之徒。不法之徒在遊戲裡是會被參 與遊戲的其他玩家,以及保護城鎮的巨龍獵殺。隨蕃玩家變



- 得越來越每經驗後,可以進行組 織門派。最後控制整座城鎮。遊 戲預計在 2002 年年中推出。

+ 熱性醬 * 作 區改 · 模糊,៌ 印造戲計劃商產網上

重裝武力 二度出擊

Croteam計劃在十二月推出第一人稱射擊遊戲重裝武力的續集。《重裝武力川》(Serious Sam: The Second Encounter,暫譯)。 Croteam表示《重裝武力工》已接近完成,目前進入alpha版的階段。Croteam正準備遊戲的出版工作,並為遊戲内容作最後修訂。根據Croteam指出,遊戲計劃在十二月推出,相關的細節將陸續宣佈。

在《重裝武力工》中,玩家仍扮演必須回到占埃及,以 拯救世界発於邪惡技倆摧毀的英雄-"嚴肅的山姆"史東。



"酸啉的山姆"史東岩。 九十號

圖,以及包括決死戰 (Serious Warped deathmatch)等遊戲模式。另外,遊戲提供六種多人遊戲模式,並支援多達十六人的多人共玩。

戰神4:狂神天威 (Warlords Battlecry 2) 四英雄現身!

由澳大利亞遊戲開發公司SSG宣布推出的著名幻想式即時策略遊戲系列最新作《戰神4:狂神天威 (Warlords Battlecry 2)》·在其官方網站上新公布了四名將在遊戲中出現的英雄角色的相關情報。

這四名英雄角色分別為:

- 1.雖然有點弱。卻是一個相當優秀的領導角色的Fey
- 2. 令人害怕的戰士角色 Daemon
- 3.狡猾剞騰」的角色
- 4. 強壯的野蠻人角色 Barbaria



《戰神》系列根好地將 角色扮演遊戲的元類融合 到了即時戰略遊戲中,該 系列的前幾作都得到了玩 家們的相當肯定,最新作 《warlords Battlecry 2》 加入了一個全新的策略戰 役系統架構,並設計了60

多種各具特色的兵種和建築物,製作人員務求在該作中將該 系列的一貫特色發揚光大。《Warlords Battlecry 2》已進入了Beta版的測試階段,相信很快就 會和玩家們見面。

魔域幻境川

2002 與玩家相見

Infogrames Entertainment陸續公佈了《魔域幻境》》 (Unreal II)的遊戲畫面,這套遊戲是GT Interactive 在1998年出版的第一人稱射擊遊戲《魔域幻境》之續集, 這些新書面包括將在遊戲中出現人物、生物、環境等。

據了解,比起第一代遊戲,《魔域幻境》》顯然在許多 方面都有明顯的進步,包括更先進的 3D 引擎,更佳的敵人 AI,以及真實的對話系統。《魔域幻境》》和第一代遊戲一



薩風光境 11 30 技術甚上 雪樓

組成的十二個任務·卡關是由各種不同的環境組成·包括地下洞穴、濃密的雨林·火山地區、及敵人的太空船。《魔域幻境》目前正由Legend Entertainment 全力製作中,預計在 2002 年三月推出。

恐怖攻擊事件殃及遊戲業

美國發生 911 世貿大樓恐怖份子自殺飛機攻擊事件,查出嫌犯有接受飛行訓練的背票後,由於市面上部份擬真的飛行遊戲軟體,有類似的劇情或電面,有些甚至詳實紀截全美各機場的資料,引人關切。有鑑於此,微軟決定改修其最新的民航模擬遊戲-飛行模擬 2002 (Flight Simulator 2002, 類譯)。

另外·EA日前也表示重新包裝《紅色警戒》》任務片 尤里的優仇(command & Conquer Yurl's Revenge 得· 智譯)新產品外盒·因為蓋盒子上有一些被認為在911恐怖 攻事件後不適合的遊戲畫面·例如處在未來戰爭中的美國地標·這項動作使遊戲上市得延一至二星期·但遊戲仍預訂在十月八日上市。

此外,Sierra及Valve也决定延後原訂在九月二十七日舉行的第三屆空慄時空大展(Half-Life Mod Expo),新舉辦時間另行公佈。



尼新斯廣場

尼爾斯廣場

魔獸爭霸 3

Blizzard昨天首次公佈了《魔獸争霸3(War Craft 3)》中的一個建築單位,公佈的這個單位

名為 (Mercenary Camp) 。

玩家在這個兵營裡可以 購買中立勢力的兵種,在這 裡購買到的工兵並不需要訓 練就可以直接派上戰場戰 鬥,但玩家在這裡並不能無 限制地購買到戰士,(雇願 兵營)有一定的數量限制。





新公佈的物品為魔去瓶(Mana Potion)。其能為英雄 恢復大量的魔法力。新公佈的兵種為獸人族的投射車 (Catapult),投射車可以把威力無比的火燄彈投射出一 段距離,給敵方重擊,是獸人兵團最重要的攻

城武器。**圖中**為投射車投射動作地表現。

Koel 的招牌大作

將推出於 XDOX 平台上!

Koei 的招牌大作《信長的野望: 嵐世記》是以日本戰國時代為背景舞台,玩家可以扮演其中一人,其透過內政開發和建立強大軍事來擴張自己實力,遊戲中共有 54 個國家及 135 個城鎮等等。

而向來以回合制呈現的戰鬥方式這一次也加入了即時的要素。系列遊戲在年初將遇入第九代,而於日前推出中文版,而今Koei 更宣佈將要推出 Xbox 版本。 Xbox 版的《信長的野望:嵐世記》最大的差異是由原先的回合制轉變成為即時制,而 2D 的遊戲環境也將由 3D 的場景來替代,除了畫面的細緻度更為提高外。由於 3D 環境的應用,遊戲中的各

是一张展生一直。"

遊戲中除了各種 煙型變化、戰爭的場面也變得更為華麗, 且會隨著時間不同而 有季節變化的損暴和 格釋不絕的行人都是 遊戲中的新特色。這



款遊戲中出場的武將更高達 1300 位。連織田信長出生時的劇本也可供玩家選擇。預計 Xbox 版《信長的野望:嵐世記》將於今年年底上市。

Sierra 釋出 Empire Earth

世紀爭霸 試玩版

在《世紀争霸 (Empire Earth)》長達50餘萬年的歷 史設定中,玩家將可經歷到許多歷史劇情戰役,如英去戰



事、德國的歐陸閃電戰等。 而一些在大家耳點能詳的歷 史人物也都會以代價昂貴的 英雄人物身份登場。

而Sierra宣佈將在本月 19日釋出最新即時戰略遊戲 《Empire Earth》試玩版遊

戲。此次的試玩版將包含教學模式關卡及四大戰役模式中的 兩個關卡。

此款遊戲是 Stainless Steel Studios 的處女作,但 其領導人 Rick Goodman 則是風靡全球之《世紀帝國 (Age

of Empires)》的名製作 人·因此·藉著《世紀 帝國》成功經驗·在《世 紀爭霸》中加入更多的 時代閩格和 3D 技術和不 少新的遊戲元素,打算 一舉擄獲即時戰略玩家 的心。



RTS (ENERGY)

即將在國内發行



《星際征服者(Conquest: Frontier wars)》是一款由 Digital Anvil公司開發、微軟參與製作,由製作《銀河飛將》的原班人馬・全程策劃製作的RIS遊戲。此款遊戲給人的印象一直就是"猶抱琵琶半遊面",繼微軟之後UDI Soft公司挑起了製作公司的大樑,歷時近四年才干呼萬喚始出來的作品。

《星際征服者(Conquest: Frontier wars)》在歐美市場推出後各大媒體給予了相當高的評價。 Gamespot 給出了8.2分的高分,IGN給了8.8分……而近期上市的《魔鬼戰將 (Commandos 2: Men of Courage)》也不過是8.8分。

國内對RTS(即時戰略)接受程度與FPS(第一人稱射擊遊戲)相型之下腳步總是慢了些,相信Jbi soft將會很快在國内發行《星際征服者(Conquest:Frontier Wars)》,玩家們可干萬另錯過。

傭兵戰場 2

最新遊戲

以殘酷攻擊敵人的動作射擊遊戲出名的《傭兵戰場》續作有新遊戲畫面公佈了。《傭兵戰場(Soldier of Fortune)》因其遊戲內容過於寫實,將真正在戰爭場面中才可能發生血林林的景像呈現在玩家眼前,而信受爭議,所以現家們必須年滿 18 歲才能親眼目睹此款遊戲。如今 Raven Software 不畏風險,再度推出更加血程暴力的續作一《傭兵戰場 2》。

在此款遊戲中,玩家們將再度擔任 John Mullins 這名 傭兵兼反恐怖份子組織的顧問角色,繼續執行更多各式各樣 的任務。這次的任務場果也包括了像是哥倫比亞的恐怖份子 隱匿處及香港監獄等地。

遊戲中,採用全新Ghoull技術設計的角色造型描稿。 而此款遊戲則是以其能精確攻擊敵人身體各部位及可以使用 殘酷的攻擊方法而聞名而在《傭兵戰場2(Soldier of Fortune 2)》中將會凸欄這些特點。



而進次在敵人的 AI 系統方面反應也會有所加強,敵人們的攻擊、防禦會隨著你所採取的行動而有所不同,在《傭兵戰場2》中也允許你進行鬼家的秘密行

動了。這款遊戲目前預定在 2002年年初上市。

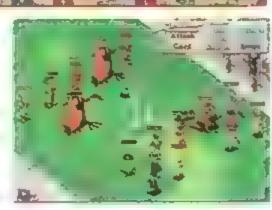
魔力寶貝遭"該客"攻擊?

由日本ENIX公司所開發制作的網路膨胀《魔力寶貝(Cross Gate)》自9月28日上市以來,受到了許多玩家的支持與歡迎。但是最近大字在惡明有數容在惡



意攻擊遊戲的伺服器, 試圖課伺服器羅獎,使 遊戲無法進行!

《魔力寶貝》的機 房,從開張第一天開始就 有人不斷地以疲勞暴炸的 方式攻擊,企斷戰優遊戲



以及註冊會員的網站。到了上周末攻擊更為猛烈。顯然這是專業人士所為。並非一般的業餘駭客所能辦到的。

而在技術人員的協助下,大字迅速將問題排除,攻擊只 造成了短暫的侵侵,影響有限,而這種類似資訊恐怖份子 的攻擊事件也引起了警察部門的注意,已經展 開了相關的機節工作。

日本企圖出兵海外陰謀

將在戰略遊戲中呈現

目前日本國內正為了是否要派出自衛隊到每外去幫助美國打擊恐怖分子一事而開得不可開交。而開發商 System Soft 竟然特也選在這個時候發表該公司針對這個主題所開發的一款電腦戰略遊戲《現代大戰略:海外派兵之道》。這款戰略遊戲可在使用wIN95以上版本的電腦上執行。預定將在11月15日發售。

《現代大戰略:海外派兵之道》的最大實點是在它每個 任務的劇情內容,這些劇情內容幾乎都相當的敏感,而日本 自衛隊則參與了每一場戰爭,其中竟然包括描述台灣和中國 發生衝突的台灣每峽之役。

這無疑是日本軍國主義亡魂企圖在電腦遊戲中死灰漫燃的表現,每一名中國玩家、韓國玩家以及世界上所有熱愛和平的玩家都應該站起來堅決抵制。這一款極端反動的軍國主義遊戲,並強烈譴責毫無歷史使命感。懷者不可告人的目的推出這一遊戲的該家遊戲開發商!



Dark Age of Camelot

線上 RPG 遊戲於年底正式上市

Mythic Entertainment 已經宣佈開始進行即將上市的 角色扮演遊戲《卡麥勒黑暗紀元》(Dark Age of Camelot, 動譯) 已經進入了最後的測試階段。

這個線上遊戲是以古歐州的 神祕故事為背景所在的亞瑟王時 代,讓玩家扮演古英國、古挪 威,古愛爾蘭等三個國度之一的 人物,各種基礎職業在升級至第 五級後就可以轉職成為進階職



業。而這款遊戲將正式為這一波的多人線上RPG遊戲大戰展開序幕。

這款遊戲由 Mythic Entertainment 製作。 Sierra 負責發行。 Mythic 也在目前宣佈遊戲中將提供馬匹騎乘功能,現在這款遊戲正式結束 Beta 測試並發行正式版遊戲。

而 SOE 也特意選在還款遊戲上市的同時推出



《無盡的任務》全新 的角色扮 寅制度伺 服器,競爭意味農 厚的緊張氣氛也 讓許多玩家期待 後播的發展。

尼爾斯廣場

尼爾斯廣場

文明帝國川 (Civilization 川)

線上預購活動開跑!

Infogrames 今天發出的新聞稿表示, Firaxis Games 負責開發的 Sid Meier 署名戰略

遊戲系列最新作《文明帝國》 (Civilization III)》 • 目

前已經進入了壓片程序。這款遊戲 預定在 11 月上旬發售,平裝版售價 約為50 美元,特別限定版的價格約。 為60 美元。而中文版則將會於明年 一月份推出。



正宗《文明帝國3 (Civilization 3)》年度最佳回合



制策略遊戲,全球同步發行限 量精裝版 ■ 以完美的鑑盒包 裝,呈現文明的質感,除了贈 送一張特殊設計的科技發展 ,使你在創造文明時如虎添 翼,再贈送研發人員的設計手 扎、一張《文明帝國川》遊戲 製作過程紀錄光碟,及只有限 量版中才有的工個特殊場景。

線上預購網站:

www.tw.infogrames.com/civ3/event.asp

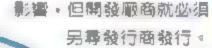
SNK 正式宣告倒閉

〈格鬥天王 2001〉開發將不受影響

日本署名遊戲公司 SNK 今年4 月2日向地方法院申請"民事再生 手續"(類似破產申請),申請成 功的話,其價權公司將暫時不許 最討其高達380億日圓的債務,以 給 SNK 繼續重整再生的機會。

但10月1日,地方法院已正 式駁回了 SNK 的 "民事再生手續" 申請·也就是說從現在開始SNK就 必須開始變置其庫存貨物及旗下 各娛樂場所清選債務·SNK至此已 經正式宣告倒閉。

但據說 SNK 負責人說 · 雖然 這一消息令人沉痛,但對 SNK 的擁 護者們來說,唯一值得安慰的 是,由於《格鬥天王2001》是交給 其他公司開發的,因此這一遊戲 的開發工作將不會受到SNK倒閉的









天靈靈 地靈靈 靈珠靈珠來顯靈 送我 PS2 讓我回家玩過瘾

蜀山煉寶組,專門接受蜀山各地劍仙的委託,將他們送來的法寶煉化成八種 **哪性不同的轰珠,再将這些靈珠嵌入到其他比較魔害的法實,讓這些法語更具威** 力。本次接受鄧英及姚繼的委託。要把八種不同的靈珠嵌入一樣法審裡。但由於 近來天、地、玄、禁四種藝珠短缺,我們決定公告懸賞,只要能收集到此四顆靈 珠者,將可獲得讓本組玩到不想工作的 PS2 一台!

活動辦法:

請先找到新遊戲時代 101 期(11/1 出版)、軟體世界 151 期(10/25 出 版) , 遊戲世界 209 期(11/15 出版) , 次世代雜誌 46 期(11/1 出版) 集聚 珠活動,並將印有靈珠之截角(其四枚)剪下貼在明信片後註明姓名、地 址、電話、年齡、身份證字號寄至

高错而前、直显出的概律的 6號 13樓 览,外傳來高性成 我們將抽出雖一的一位幸運讀者,贈送連劍伯都想玩的PS2一台! 活動日期:90年10月25日至90年11月30日上(郵戳為盡)

- 注意筝頃:
- 1、獎品市價超過13.333元以上,依稅法規定乘繳交15%機會中獎所得稅
- 2、中獎人需繳交身份證正反面影本。
- 3、所有獎項均不得折換現金,或更換其他贈品



Koei 推出以女性玩家為主要對象

的遊戲 《 遙久時空 》





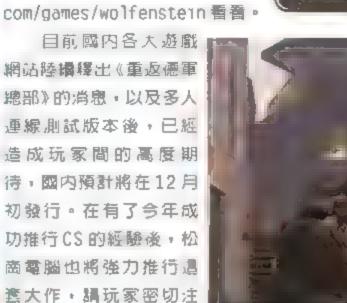


Koef 自數年前 開始注意女性遊戲 市場·那時曾推出 《安琪莉可女王之 路》,開於玉年 出以慶畫聞名的時 出以慶畫剛名的時 空》,編作現也已 推出。

這款遊戲在台灣也由東亞出版社推出漫畫,而 Koel 也 於9月底在日本於 PC 平台上推出最新續作《遙久時 空2》,讓我們來欣賞此款以女性玩家為主 要對象的遊戲畫面。

(重返德軍總部共產 外盒定稿

受到玩家高度期待的動作遊戲《重友德軍總部》,除了年底即將發行一般版本之外,國內代理商松崗電腦並將特別引進限量典藏版本,目前國外發行公司Activision已經確定《重返德軍總部》典藏版本的外盒樣式(如附件),有興趣的玩家可以先上遊戲官方網站 www.activision.com/games/wolfenstein看看。



體以及松崗遊戲網 WWW.drgame.com.tw。

金庸群俠傳 Online

百馬福里宇朝費 台灣區決賽

廣受玩家書愛的金庸群俠傳 Online,為了持續聚集玩家超人氣, 並提供兩岸三地金庸玩家遊戲交流的 機會,特地舉辦兩岸三地太高的聯合



線上遊戲比賽,最終要送出一百萬元的獎學金、日本東京電玩展、XBOX以及黃金打造的倚天劍一把,看了這麼多令人瘋狂心動的大獎,兩岸三地玩家無不卯足了勁參加比賽,其中台灣區的決賽在9月15日星期六下午在台北學行,入園決賽的玩家分別來自台灣南部、東部、中部及北部,當天下午全都聚集在台北,為了爭取台灣地區的代表權而戰

C001 #9 # 15 E (**) Total o

世野 數數區里方下空光子

台上市里國內路 成 个第11 一十十十十十

台 " 原集 方吞 " 军 獎 联

- 1 7 丁丁十年者・移り表が 7 ケランタ17 01 左着 年 参照しまい、大阪 易、各 7
- 2 まが壁に発費場当仕制備等を下機等は、その支持 宿支持、9.30.10.00
- 3 人外・第 名法家で孤尾金首物、20 重 第 名90 電サ 第 名80 まと・佐を特性 第10 A は 10 電元全定路

頒獎啦



哪些是干吗意喚始出來的優勝者呢?

意各大遊戲媒

名次	帳 號	姓 名	總 分
第一位	CP8240	吳振宇	119569
第二名	CP9574	蕭舜鋁	116568
第二名	CP7588	蕭明昌	116060
第四名	CP9998	獨習便	115070
第五名	CP9777	根途稷	110828
赛 ~ 名	CP6778	許遊原	108239
第七名	CP8579	黄俊賢	105597
第一名	CP6959	許海騎	105324
第九名	CP5435	張哲國	104322
第十名	CP9779	新麗 百	101317







光榮歷史鉅作蓄勢待發!



臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室 TEL:(02)2345-0020



光榮歷史鉅作蓄勢待發!





為您獻上日本織田信長系列史 慷慨激昂的群雄霸業!





□□从思《李和》自治都市区总者取获。等次影響天下趨勢的勢力第一直200 ■宛如歷史畫卷約金斯親覺效果・董現安土桃山的華藤實景之美。

□信長史上最多豐場震測》超過1300人。另外還可以增加或交換自創武器◎

Windows 95/98/Me/2000版 ●中文版/1,350元



臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室 TEL:(02)2345-0020



大化量數

坦克美眉全省巡迴賽

活動時間:即日起11月30日止

活動方式:玩家者請參照網頁公佈的場次時間表至坦克美眉全省巡迴賽活動網咖。

活動網咖於場次時間內,將設置瘋狂坦克免費試玩區(不需扣網咖消費點數),

現場並備有免費試玩帳號。

只要在現場試玩,除了有親切的坦克高手教你致勝密技,還有最好吃的科學麵免費相送!

現場挑戰坦克美眉成功者,再送你瘋狂坦克遊戲包(内附光碟、遊戲攻略及50點點數)

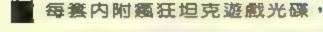
洽詢專線·若你希望坦克美眉到你們學校/家裡附近的網咖走透透(或你剛巧就是網咖大老板啦)·

歡迎你和我們聯絡・請電 (02) 2784-1178

(恕本次活動走透透區域限台北市、台中市及高雄市)

活動細節及場次時間表,請上網www.fortress2.com.tw





100點遊戲儲值點數及坦克致勝攻略(含角度、風向解說圖)。













班包克 大作成



Www.DRAGONRAJA.com.tw

第三波 定量融合 @Sofnet





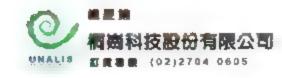


12月...

浪漫登楼



建物語 ARCIURUS The Curse and Loss of Divinity









當個致命壞小孩!

PLAYBOY。當個壞小孩,吃飽禁止進入 • 今日美國權—4顆星滿分、劇情張力滿分

内性: 使兵戰場 - 使兵戰場責任

作证明法

BULLE PORTUNE IT A BY







ACTIVISION COM

Personal Common Common





可自行組合建造一座屬於自己的『總墳』。不但可搭建防禦工事。佔有武器店、藥店等商店來賺錢,固定時間將開放總墳攻防戰。讓所有的組織結隊前來佔地爲王!

· 春沙首榜基体授格香港(1)

體會楊過龍女深情:與老碩童周伯通、一燈大師、神算子瑛站周遊到底: 據九指神丐洪七公教你三十六路打狗棒法與全套降龍十八掌。

一提支持限的企品性表現中

所有玩家皆有機會催動各教著名大型陣法。不論是全異教天置北平陣、 武當派異武七般陣及少林寺的金剛伏魔團,擒敵、圍城,任你一手完成!

■百種任務純素系或智慧◆

■變人合使劍法成力狂飆金

羡慕杨遇龍女雙劍合璧的五女素心劍法嗎?想誠誠詩意的夫妻刀法、沖宣 劍法嗎?遇是想學習可以爆發兩倍威力的反兩儀刀法?



--加入丐帮從此道透自在(一)

遇遇叫化子的逍遙生活,學丐幫神技更可體會丐幫精神!。。百葉昌盛的京城開放!玩家還可僱傭兵、結婚哦!





不要猶豫!

放心大膽攻壇去!







大俠 就是你 2

你想擁有那逃遍天下無敵腳的 你想吃吃着那颗极哀豔悽絕的 你想多拿幾個替你挨打受氣的 無敏为公跑鞋嗎? 絶情丹嗎? 替身娃娃嗎?





限量獨家發售!

好評登場!

包装最美!

贈品最多!

品質最優!

一次全部擁有,只要NT\$

不可抗拒、非得珍藏的七大購買理由:

Nol.與藏包裡有金庸Online全新神關大俠資料片

No2.大方送你金庸群俠傳Online遊戲點數800點

No3.送你八張別家沒有的金庸Online特製電射閃卡

No4.特別推出逃不掉才怪的宇宙第一天下無敵为《跑鞋

No5.深橋推薦絕情谷情花至基唯一解救逸品--絕情丹

No6. 贈送八隻玩家最愛的替身娃娃,讓你練功一路發

No7.附送詳細操作手冊·讓你迅速變身,菜鳥變大俠

全省熱烈搶購收藏中!要買就要快行動!

REVER 東部富



敢做自己!大侠就是你

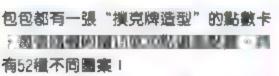
你樂邊!我樂邊!金庸群俠玩透透!

集卡就送夜行衣、華陀之書等虛擬實物!

斌斌手兼选能集卡得利!一包在手就能玩弄命建!

少少的线换大大的筹备 !快枣看着椎最Cucky!





每包 幸運價NT\$



活動時間 從即日起至91年3月31日止,以郵戳為憑。

参加資格 金庸群俠傳Online玩家:完成活動中獎辦法其中一項。 活動辦法

- 1.集 收集活動中獎辦法中任一組,即可參加活動。
- 2.填 請將姓名、E-mail、地址、電話、遊戲帳號及伺服器名稱等填好。
- 3 哥 運問成組樂透卡片哥回中華網龍金庸群俠傳Online樂透包小組收 (台北市南港區南港路3段47巷2號4樓)。

獎品發送 每週四更新後將陸繼發送玩家所填寫伺服器及遊戲帳號內。

樂透活動中獎辦法

集潢石1 13 送負重数 集 一、再加送脫胎換骨丹乙枚

送干年盈蛇丹

活動注意事項

- 1. 如須取回所收集的套卡·附回數40元·中華網龍將整遊戲專屬紀念章寄回。
- 2.一張卡片限參加樂憑活動一次。3.此卡為以模克牌形式設計的主題實卡 (如 J◆),勿以其他主題實卡代替。



告禮告記念明是重要一堂。此是此為方式感 8 便是可要的世型。培养市是最高完容真真更多。假是直接思慮更深!



讓晚久買了!!!

感謝超過十萬遊戲迷的熱情支持,

韓浩至草麻將2(麻將衛心雞)空前葫舊佳精!!

穩坐國內麻將遊戲第三龍頭寶座

哈哈! 我是麻將至菜! 多年我們又應了[]

建x! 原到一溪去



至其代學和新高學

②全方位的麻將遊戲。自色度最高。滿足所有玩家的喜好。

①循序渐進的人工智慧(AI)。堆戰你的牌技。

② 緊張刺激之餘。適時進入輕鬆小樣。調整心情。再戰方城!

② 單機、網路雨相宜、四人不多、雨人不少、歡樂畫在遊戲中。

② 全程配音配樂、爆笑逗趣!









大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

代表線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

台灣地區總經銷





1995年中國小姐凌葳威 攤任本網站及遊戲代言人 散發無與倫比的魅力

前中國小姐

| 方式式 | 平領旗下是文等忽别點

↑ ^/ 下晉島 Na 容多 及各大3C遊戲軟體真場發售中



伊思羅爾原有限公司 桃蘭市中正路1071號7樓之8 ____, TEL:03-3569559





夢幻麻將館









雀王柴姬典覊版

女腦神秘診療室VCD

dg69秘密帳號







TIT SHEET HERE

外

親朋好

友

歡

樂

用



完全真人麻將!與您實戰對打!

, 漫漫長夜如何打發?找誘人的牌搭子陪您度過 | ®

超值三合一每包只要 299元

玩本遊戲恕不負責以下症狀-心因性充鼻血, 亢駕性失眠及黑眼圖等 全省萊爾富 全家 編客多 OK等便利商店各大3C電腦賣場均售 伊思麗國際有限公司 客服電話(03)356-2428











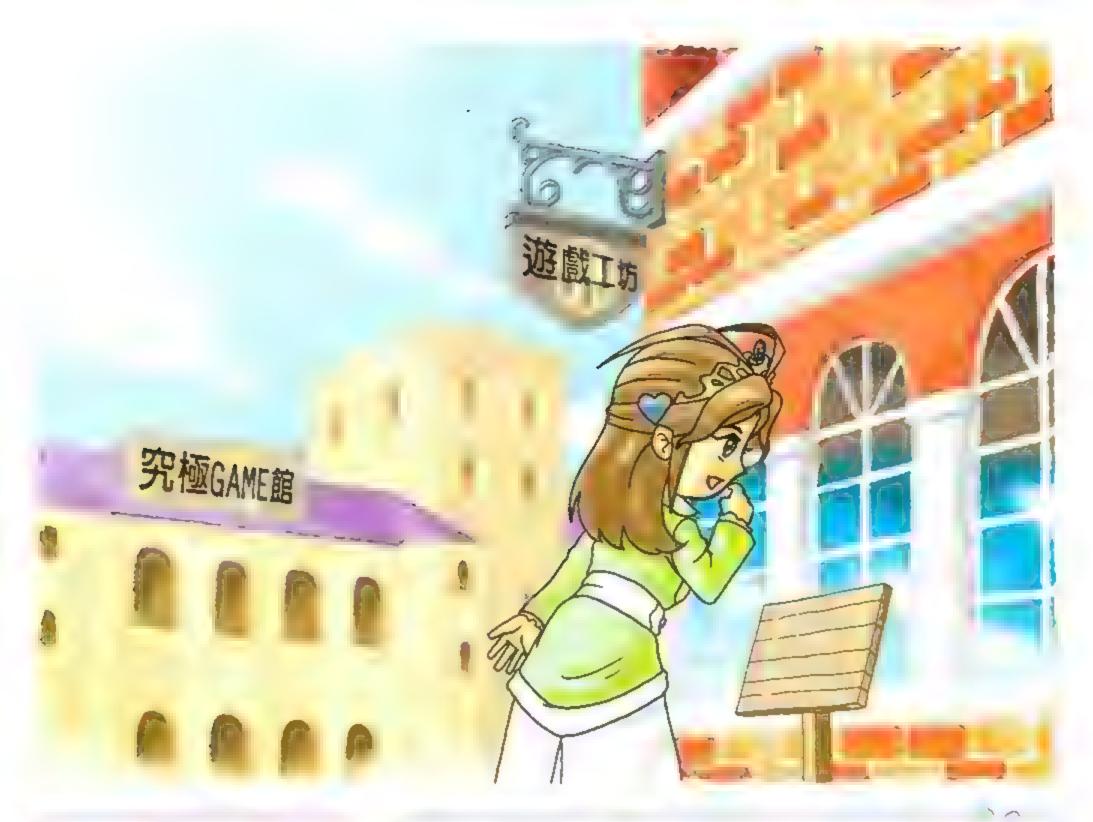
生產製造/發行

弘煜科技事業股份有限公司FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市 403台中港路一段 152號 22樓之 5
TEL: (04)2322-2886 FAX: (04)2322-2971



激怒一同探察。旧事迪亞大陸」的傳奇







究極GAME館

The state of the s		
	龍狼傳	P82
	三國群英傳3	P94
	哈利波特	P110
1000	三國趙雲傳	P100
	瘋狂空間王	P104
122	巴冷公主	P96
THE PARTY NAMED IN	創世紀戰3	P88
	天堂-水之都	P74
	蜀山外傳-紫青劫	P70
\$ 30	聖女之歌	P108



蜀山外傳 紫青劫

今年具是奇怪,從新蜀山劍俠傳遊戲的發 行,涂克電影蜀山傳的上映,電視蜀山正傳的朋 抽,讓大家不管走到鄉裡都可以聽得到蜀山道兩 個字,正好也讓大家順便一下重溫邊珠穩主筆下 的蜀山世界,而新蜀山劍俠傳製作小組,在早初 做了新蜀山劍俠傳出來,隔了不久,又再次推出 蜀山外傳,生產的這度邊具是快會,玩家又可再 次讓劍在天上飛來飛去了。





蜀山前世情一宿命

蜀山世界一向講究暢過、注重宿命的因果關係,前作的齊金蟬與朱文如此,此作的主角鄧英與姚纖也是如此,就建敵人也似乎像是避不掉的劫難般銀隨著主角三人!鄧英前世為南海派掌門,本與姚纖前世天穹樓主為一對神仙眷侶,但時達面神子亂世,鄧英前世前往降伏,卻不 至身中面神大法而走火入層。面神子原是長眉真人師弟,無意間得到面神經,練成面神大法後化為魔道,可以變化無常,誘惑人心,陰毒無

· 常控制他人違其戀慾, 鄧英前世便是中面神大法而遭他控制, 天穹樓主得知後, 為冤愛侶陷於萬劫不復之地, 般然與之 同歸於盡, 而面神子也被長曆真人封入曆陰煉獄, 暫

轉世投胎後的鄧英與姚繼卻又碰在一起,且無巧不成書地,前世的徒弟狄奇及明真 禪師養搖身一變成為兩人這一世的師父,當鄧、姚兩人一起前往調查四階教時,更發現血陰教主 正打算以活人鮮血獻祭,目的就是讓血神子能突破禁錮,還下可好了,不但徒弟變師父,就運前世的敵人都變成今生的惡夢」而且玩家在此作除了要結束前世的惡夢之外,還得想辦法應付齊金蟬的死 敵-綠袍老祖、軒轅老妖、白骨神君等,這些人不是都在前作都作古了嗎?的確,不過他們卻受到某種力 懂的牽引再度從墳墨建出來作怪,身為主角,鄧英當然要義不容辭地幫齊金蟬打敗這些前代魔頭,所以這次玩家要對付的可是包含了新蜀山和蜀山外傳敵人,果然"一切都是命"!!

在新蜀山劍俠傳中的人物,與一般RPG不同,是以小 朋友為故事的主角,如今這些古靈精怪又不失可愛性格的意星們都搖 身一變成為了美少年與小美女,這也是製作小組為了劇情的連接所重新 設定的造型,當然相對於新蜀山的活潑,蜀山外傳裡的他們自有另一 番成熟的風情,玩家在遊戲中將可看到他們長大後的改變。

預定推出日:11月

研究製造所:智冠科技

販賣流通所:智冠科技

遊戲類型:角色扮演

科技需求: P-266、64MB





蜀山景物觀一變化

蜀山外傳的美術設定,雖然仍一脈承續著新蜀山的風格, 但仍在許多地方力求突破。清新依舊是畫面所要傳遞給玩家的 視覺效果,無論是擺設、城鎖、蜀山風景都務求

以最簡單最自然的方式表現,所以前作中以30所營、 造出來的蜀山群峰依舊秀麗挺拔於此作,如果只是在原 有的蜀山世界打轉未免也太無聊了一些,探險可是RPG

的無上樂趣。所以製作小組增設了許多富有特色的場

景、像錢萊(新蜀山劍俠傳中曾出現的人物,拜在齊金蟬



的門下) 的故鄉 不夜城 就是。

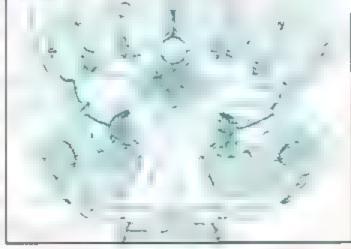


城裡有一類學世 無理的夜 明珠,接 到夜 明珠子接 引夜明珠的 光亮傳送至全城各 成 以即使在黑夜 ,城裡仍置一片

光明,製作小組將

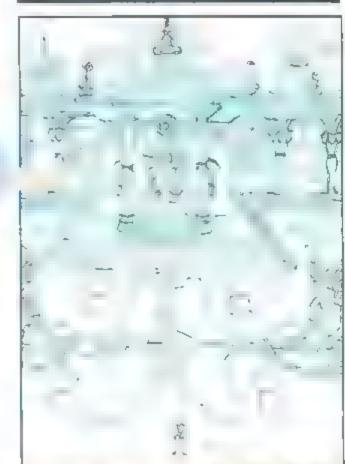
此處規劃成一特立於蜀上之地,當然 它不只是一座不會天黑的城,在此處 的人、事、物也與傳統的蜀山有極大 的差異,玩家一進入此地將會發現此 處的美術除了中式風格之外,另有一

股中東的氣息,無 論是建築或擺設都 屬於中西合壁,連 音樂都是中東風,當



然在如此異地就有異人的產生,玩家到此處可不是來觀光,據 悉。不夜城將會因某種變故而導致城裡的昭明失靈。玩家可得負 費幫忙解决,在這種奇怪的地方,所得到的回報也頗令人期待呢! 除了不夜城。陰森恐怖的血池禁獄全由骷髏頭所堆成,血池更是浮 屍處處,讓人看了不禁毛骨悚然,玩家路經此處可得多唸阿彌陀 佛。另外,玄奧難則的陰陽兩極境、奇異的水下秘道、讓人心矚







神怡的神府(L)任等都是新作的特殊場 學,玩家基備好要去 探究竟了嗎?



究極⑤爲所置館

蜀山兵法集一策略

蜀山的戰鬥以即時戰鬥為主軸 當玩家 進入戰鬥之後,劍仙們將會各自學起飛劍在空中纏鬥,此攻擊會一直持續到戰鬥停止,基本 上威力並不強上重點是在於去寶的運用上面,

玩家在此必需注意的是每一種屬性的均衡發展,這在法實的培養上是要特別加以考慮的,每一個對手其屬性都不大一樣,所持的法實會造成我方人物什麼樣的特殊狀態也不得而知,玩家如果忽略了某樣屬性,那麼又剛好遇到





此屬性攻擊力較強的妖物,這個屬性 將成為玩家的"金剛死角",一場艱辛 的奮戰是可想而知的「遊戲在戰鬥時 有個相當有趣的人物一面神子」他與 有如水變化無常的液態身體,玩家與 其對戰將如同對付一不確定的敵人, 因他可以幻化成不同的狀態,甚至是 周遭人物、其他魔頭,所以遇到時可 得力心應付。

蜀山法寶書一趣味



*** 都甲到,但老說

他們身上是寶軍也不為過。



蜀山外海中的国部 前代生命例,當然不舍 雙手空空航空現。在也 們身上就家将可"信击 寶明身上就家将可"信击 寶明身上就家将可"信击 寶明身上就家将可"信击 寶明身上就家将可"信击 寶明身上就家将可"信击 寶明身上就家将可能是 寶明身上就家失望。有許

本作去賽次集越多,將越能增加 本身的戰鬥市隊,因為五寶懷化系統的 關係,提供研家另一值提升五寶能力的 智道。所謂主寶陳代系統,即是將多餘 的古寶掌給他人嫁化,還些懷化的去寶 將視其等級交賽性的不同產生數學不等



多可是等級類高戰,此起剛出土的法確,它們屬玩家省卻了一番練去實的功夫!當然意藉著從前輩們身上拿到的護物,不可能就此橫行天下,玩家是得常查看大地圖觀。一下去實的出土狀況,寧可多拿一些,不可錯放單個!



蜀山論壇

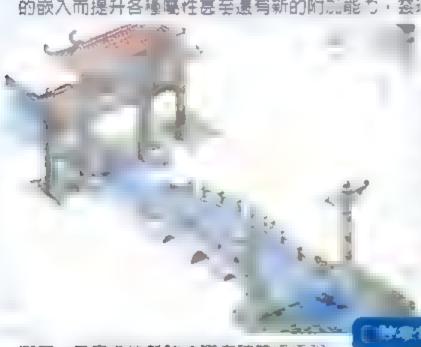
這次的蜀山外傳,比起新蜀山,雖然在玩法上仍沿照舊有的模式,但處處可見製作小組的用心,像法寶之於新蜀山,可說多到幾乎 還記不青楚遊戲就已結束,所以 這次的法寶做了一番調整,除了 將數量降到一定的範圍之外,也 讓各項屬性變得更加清楚,如



此一來不但玩家可針對法實多加利用,還增加了戰鬥時的使用樂趣。而法寶煉化系統及九宮格的加入,讓整個遊戲更有深度及趣味性,也讓玩家對於自己的法寶更有親手培養的親切感。劇情的連接使得新聞出物峽傳的玩家有和遊戲一起成長的感覺。而界面的調整,如



屬性各異的無珠,如蝕無珠,玄無珠等,這些意味的助用在於玩家可以再把它們請人談回其他法實裡頭,而這些去寶將會因為這些惡跌的嵌入而提升各種屬性甚至還有新的附別能力,盔珠共有蝕、禁、



製等,天魔珠能幫助去寶突破等級極限, 如原本法寶最高只能練到二十級,但加入天 靈珠之後卻能增加到二十一級或二十三級, 等級增加,當然威力就更加不同凡響了。

等級較低的法寶一般來說所能練出的歷 珠較少,尤其天靈珠與地靈珠更是少見,但 若要將去寶練到一定的程度恐怕遊戲都出經

進行到一半了,復關係,玩家可以先将基本或用不到的去寶煉化,所得的靈珠再歡 到其他用不到的去寶,再將這些嵌入靈珠的去寶拿去壞化,由於去寶的能力變強 了,所以就能得到更多的靈珠甚至是天、地靈珠,最後再将這些靈珠嵌到真正想培 賽的法寶上,自然就能創造出能力高強的去寶啦。另外,玩家要将臺珠嵌入法寶時



系統會給予九宮格黎面,玩家。 專將國珠排入九宮格裡,還可是 製作,組給予的survice,如果玩 製作,組給予的survice,如果玩 家能排出製作小組內定的排法, 那麼除了原先應該增加的各項的 性之外,還會多出不同的能力, 當然九宮格變化實在太多,更能 完全正確排出幾乎不大可能, 完全正確排出幾乎不大可能, 完全正確排出幾乎不大可能, 一些愛管閒事的世外高人, 審案可能就在他們身上哦!



73

究極低八列區館

元堂~水之町

位於水下的水之都,雖然滿佈著因邪惡之力而異變的魔物,但還是阻止不了喜愛冒險的人們,殊不知,裡頭可是潛藏著凶惡的魔物…清靜優雅的海魯村、巍峨壯闊的海魯城,再加上未知的魔物,喜愛探險的我怎能獨去闖灑一番呢?順便,再想辦法把海魯城也納入安德烈斯王國的版圖,讓獨角獸的榮光照總每一片土地



預定推出日:11月7日

研究製造所: NCSoft

販賣流通所:遊戲橋子

遊戲類型:線上角色扮演

科技需求: P-II350 · 128MB

盛極一時的文明——水之都



富麗堂皇的海香城,連王座也與其他城不同

攻擊。在一場血腥的戰役後,伊娃以及他的子民成功地將惡魔鎖在城外山丘上的在洞穴内,不過水籠也以他的血液發下毒聲,他傷口源原不絕流出的血液漸漸染紅水之

都,而所有碰到這股血水的生物都會轉化成怪獸。

水都之神伊娃因為無力恢復讚城的神水,也無法趨走惡魔,伊娃因此 決定將部分貴族帶離水之都走出地面。不過,自此後伊娃使無聲無息消失, 她的子民因此在地面上建立了海香城,並在城内通往水之都的通道上建造伊 娃聖殿,聖殿有聖水保護著,也順勢阻擋住水底怪物到陸地上攻擊人類。此 時此刻,水之都已經是怪獸充斥的廢墟,在水之都的城市外圍一個山丘上的 洞穴,水龍法利昂就在這個洞穴内…



海音村中的小屋大部份都有流水 流過·相當清幽典雅



在水底下的冒險將是不同以往的感覺



新增歌唱之島及隱藏之谷,新手練功將不再困難



"歌唱之島"是1~12等級的王族、魔法師的新手棟切印地方。"隱藏之谷"則是騎士1~12等級新手棟功地方。因為妖精有真。

也職業不能進去的妖精森林,所以便為真也職業的新手創

造了歌唱之島及總藏之谷。歌唱之島及隱藏之谷都沒有主動攻擊的怪物。在"歌唱之島"的怪物有兔子、青蛙、鹿、牧羊犬、狼、杜實狗、妖魔、妖魔弓箭手、保儒、地震、哥布林、狼人、人形儒屍等。這些怪物給的道具或金幣的種類和數量、機率與遊戲裡五同類怪物給的一樣。

新手區都是一些基礎等級的怪物,新手比較好升級

1~12級新手的最佳練功地點

新手在1~12級的時候皆可待在歌唱之島或隱藏之谷(依角色分別)。13級以上的角色不能待在歌唱之島及隱藏之谷裡面,也無法享用各種設備了。說簡單一點,等級一超過限制,系統就會直接將你趕到說話之島或銀騎士村莊羅」



新角色剛開始都有所處地點的地區



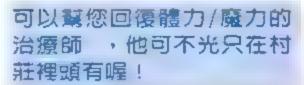


在村莊中也有對於正義値有 所描述的NPC

新手福音,多項對新人有利的措施

在這兩個地圖中並沒有像地下迷宮這類的危險地方,只有一般的場地。還有整個地區都是安全區域,因此部分喜歡惡意PK的玩家也無法隨意亂PK,大大的避免了亂PK新人的問題。還有,新手區中的怪物所掉的東西都是沒有受到詛咒的以及對新手不合適的裝備喔!以後新手玩家檢到,這具後,大可安安心心的直接給他穿上即可,此外,當沒有HP的時候,也不用浪費時間等體力、魔力回復或是喊著"

幫補",在新手地區有可以受賣台標的NPC--治療師住在村莊裡,只要去找他該一下話就可以將體力、魔力完全恢復,這項措施減少了藥水的消費量,提高了收集金幣的容易度。







只可用於新手區的指定傳送卷軸圖

魔法的學習及道具販售

歌唱之島裡有和吉崙一樣可以學到3 級魔法的NPC。價格亦相同,而于族只能學到1級魔法(因為等級)。在歌唱之島也有商店,販賣一些較低階的裝備和武器、紅色藥水、穩定卷軸等。但是並不賣房。因家的卷軸,此地不能用一般傳送回家的卷軸,只能用專用的傳送卷軸才可,這卷軸只有打怪物才會掉落。隨藏之谷亦同。

免費傳送師,新人大優待

玩家如果認為自己已經有能力到外頭去關關了,不一定要等到13級,新手區的傳送師可將1~12的角色免費傳送到說話之島或障藏之谷的特定NPC處。相反來說,如果你過去之後還是惡為無去生存,那也可以在找那特定NPC等1712級的角色免費傳回至級這之東走海藏之谷處!



在外頭覺得敵人太強的話,也可以暫時回到新手區去討生活

究極⑤八洲三館

1.700版水之都領地介

*Hence Forest of mirror

海香領地地圖

華麗的海晉村

在海雷城前邊有個小規模的城市,其內部的裝置相當高雅華麗,大部份由華麗的庭院和漂亮的小屋所組成。都市的西南部、西北部、東北部都有河流圖經書,而栗南部街接署地的2點方向。村莊中的設施有商人MPC以及十數閩血盟小屋,但很邊憾地,在這次的改版中尚未開放血盟小屋的競標。海雷村雖然沒有奇岩村那樣富有,但是該有的設備也是非常齊

全的呢!而責武、防卷的商店在此也是存在著。另外小編覺得

這邊的武器歷 以及道具 運動類類 庫很近,不

海番村全圖

侏儒纖牽或是買個武防卷都要跑大老遠,且常常會 迷路,對於方向感不佳的人滿方便的。而存。領狗 的NPC在村莊的最右方出口,對想帶狗往龍眸之塔 或鏡子森林(稍後再提)的人來說,是挺方便的。不

過對想下線存狗的玩家 來說是稍遠了些(因為按 了回家卷軸會回到倉庫 附近)。

海音村的旅館,環境比起其他村莊來 說典雅許多

豪華氣派海音城



海音城全圖

海音城的後邊是湖水, 前邊有小河,因此要先經過 橋之後才能進到城裡。在内 城有個通往"伊娃神殿"的 通道,這通道只有海雷城的 盟員才可使用(就像風本地堅 那般)。海雷城每兩個外城 門,透過地圖可以看見左上 方的出入口是由橋所構成。 且要走到內城及守護之塔那

邊的話還有一段很長的 距離。而石下方的入口 則需合著護城可用可抵 達,不過還邊只要一类 破,內城以及守護之塔 就近在眼前了,須派重 兵駐守。





海音城的守護城之塔

這是海香內城中通往海香地堅一樓的出入口,海香城盟員可自由控制開關門,不過由控制開關門,不過一個攻城方向,由內應配合…

海香城左上方的城門,也是最接近海香村的城門,這裡皆是以橋所連接, 屆時將成為激戰的場所

龍眸之塔

位於海音 村東南方的一座破舊燈塔, 有連接到地下通 道的的通路,不是

> 海魯城的盟 員可以透過 這裡通往水 之都的地下 通道。 通道共由一



位於海晉村外的龍眸之塔,是非海 音盟員通往水之都的途徑

層地監組成,到處瀰漫著陰森氣息。

伊娃神殿

對伊娃神殿的管理者伊芙各爾說話 之後可用金幣交換伊娃的祝福·使用它 之後可以在水裡呼吸,但效能只有5分 鐘。



會變身成玩家角色的變形怪,不過…這角色的ID也太難聽了吧!

鏡子森林

在海暑村東部往北到亞坦南部的森林中(亞坦是個地域名稱,將會在之後陸續開放),玩家可以看見跟自己一模一樣的怪物出現,但于萬別相信他,你的複製人可是變形怪變身而成的喔上變形怪會複製玩家的模樣、角色名、盟徽),還會學玩家說話,但這只是外表而已,實際上他有固定的能力和性質,並不用擔心他有銀你一樣的能力。變形怪死了之後,會回傷原來的模樣。

莊嚴肅穆的伊娃神殿,與伊芙 洛爾對話可交換伊娃的祝福

伊娃王國

在每番胡戲由伊娃設立的古代王國。由於經過了水龍的摧殘,現在已變成廢墟了,想到伊娃王國的遺跡深牽的話,必須通過三層地下通過的考驗,在這裡存在許多水中怪物,在外邊絕壁的洞裡,傳說中那邪惡的水龍去利品就藏匿於此。要配住,在這裡要是沒有伊娃的祝福或者是美人魚的鱗片的話,在水裡每5秒會減少一次HP。



圖中那流沙就是通往螞蟻洞的入口

▲沙漠中共有六個各自獨立

的螞蟻洞,此圖是以沙漠綠

洲商人為中心的相對方位

螞蟻洞

在風木上方的沙漠中,存在著六處流沙洞穴,之前是跟一般障礙物一樣使玩家無法通過,但現在可以踏進去,到達沙漠下頭的螞蟻洞了。還不個鷦峨凋是各自獨立的,並無互相相,與自沒有到達地面的出口,你只報理類的強人就只有巨大兵蟻和巨蟻兩種,據說…在螞蟻洞的下頭等待著玩

家的是蝴蝶女王,不知牠身上曾有什麼好寶呢?真令人期待。



水中世界的居民一人魚



水龍法利昂

▼螞蟻洞内部景觀·可看見上頭 有沙子不斷地傾洩而入





究極多人所言館



騎士、妖精以及法師所開啓的血盟選項

此版中最新加入的介面,分為血盟、隊伍、與好友二 種,不管是哪個選項,都大大省去了之前要記住指令的不方 便,現在只要直接按即可。其中關於血思撰項,王族就與其



他職業的角色不同·騎士、妖 精、法師都是只有加入血盟、退

出血盟、查詢盟員的指令選項,而王族在此選單中會有更 多的功能撰項可以運用,像是創立血盟、宣佈戰爭、授與 稱號這些個功能。其中特別的是・有個建議同盟的選項・ 橘子的解釋是"與任一血盟建立同盟關係",這是不是代 表著說只要使用之後,兩盟就會變成可共用盟領呢?詳細 情形等正式改版之後再予以試驗吧!

王族專用的血盟選項,功能多更多

隊伍選項制就是一些隊伍指令,之前要面對面輸入/INVITE之後才能加入隊伍, 現在只要面對面之後開啓護項按下去之後就可以了,這次的改版中並沒增加什麼隊伍 的新功能。好友選項則是此次改版新增的選項,牠的功能就類似ICO那樣,可以將別人 加入自己的名單裡頭,當你上線時就可以查詢對方有沒有上線,不用再一個個傳密語 或是/wHO去試驗說對方有無上線,方便許多。共有三個指令:新增好友、刪除名單、 查詢名單。



20 多名品品自己们

將以往一些需要輸入指令的功能作成展單的介面。玩家不需再去記緊瑣的指 令了·系統選項中分為兩部分。



遊戲選項

在遊戲器項裡頭較特別的指令是語言過憶以及 暴力過傷。語言過應,遊戲中有些帶有歧視、污衊的 字眼會被系統目統肖書,這麼功能可以決定你是不是 要看到這些字與否 暴力過 4 如果開啓,玩家角色 不幸死亡時角色雷變為軍由母,如果關閉則為正常的 酒品。

隨自己需求可將一些 功能開或關

命令選項

功能也是跟之前的版本设计麽不同,較特別的是PK 次數。PK次數是查詢玩家的殺人次數,殺死一個正義或 中立的玩家就會增加一次PK數,但在合法的PK場合不 算,例如說話島村莊外的競技場。





国际温泉

题上记家角色与前脚下所站的 直域等位,異顯了在數面的右下 图 拉丁号 懂,安全愿域 玩 家之間宮全で町以Pk PLAYER (*) 的場所。例如初始之内。一 别国城 犹豫之間可以自由欧的地 市, 5 片殺人者的名字將會變紅, 世紀 整數中的 下矛盾 鐵門區 臧 玩家之量了。密由PK的地方, 包不會受到任可遵罰,通常是玩 家有种的设置以中戰鬥區域·例 如說話屬村外的競技場。

改版習額集鐁

關於改版後的情形,網路上各 大討論區或是民間網站都有資料提 供或是熱烈的討論。關於溫些真假 呢,有些可信度很高,有些則是色 樂,於是小編我便把一些問題列出 來詢問橘子的人責講他們答覆一





0 這次改版海音城的範圍 有腕より

A. 海雪領地内容有: 海雪 村莊+鏡子森林+海書城一座+地 下監獄3層+水之都遺跡(沒有 提到有無沙漠下的螞蟻洞,不 過據遊戲橋子給的圖中,是有

0. 召喚的怪物若解散將消失不見,而牠的戰利品 也將掉落地上?

A.YES,法師將召喚解散後、怪物會自動消失。而怪打的 戦利品會自動掉在原地 に

0.都佩諾傑的試練將完全的修上。何謂修正?

A 之前有些程式的BJG,例如都佩會被妖精森林守護者打 或無所攝形術無法叫出,現在將這些BUG修正。

0.增加了掉落物品的機率、是說掉書跟道具的機會 變多?),所以錢減少,是這樣嗎?

A. 錢應該是不會减少

0 1.70c可以不用在擲骰子了,可以用調配點數的 方式來調配自己喜歡的能力值,那能調配的點數以及 最大值是多少呢?(以下前面數值代表最小值,後面數 值具是能加到的最大值,

A.

王族	可以開配的點數	68		
カ13~20	敏10 ⁻ 18	體10~18		
智10~18	精11~18	魅13~18		
騎士可以開配的點數為4點				
プ コ16~20	敏12~16	體14~18		
智8~12	精9~13	魅12~16		
妖精可以講配的點數為7點				
妖精	可以實配的點數	67點		
女精	可以 同它的影 數。 敏12~18	體12~18		
力11~18 智12~18	敏12~18	體12~18 魅9~16		
力11~18 智12~18	敏12~18 精12~18	體12~18 魅9~16		



1.700版之後可以自由調配點數了

 6. 箭對皮膚粗厚的怪物減少一半的損害,像是獨 眼巨人等等?

A.嗯! 水之都版本出來後會有很多硬殼的怪物,海瓤、 巨蟹等等 •

0 如果玩家中了電咒後又被麻痺,則毒咒將會解 除、

A 沒錯

0 升級時別人也將看得到那道紫光一意指說說從2 級以後升級大家都看得見?

A. 低等的只有自己看到。高等級的角色旁邊的人也可以 0



升級罐!

0. 聽說有新增加了長弓,騎士 妖精專用, 雙手,3/3,加3破壞力,是這樣的嗎?

A. 有尤米弓此項道具, 但測試時尚未看到取得方 式。(網路上提供的製作尤米弓的材料:品讚×1、品綠 ×2、奧里哈魯根金屬版×8、滿克尼的網×5、米索莉 線×40、覆上奧里哈魯根的角×1)

究極⑤八沙區館

0. 聽說十字弓的追加損害變成+3、攻擊成功率變 成+3,是真的嗎?

A. YES

0. 買攢寶石的侏儒要取消了?

A.YES · 因為金幣在1.63C後已經改成無重量了。(據網路 消息,那個買賣寶石的侏儒將會變成倉庫、除了燃柳之外,其 餘的村莊都會有兩個倉庫)

0. 佈告欄究竟要如何使用呢?

A. 佈告欄刊登一次須耗費300金幣, 訊息在一週後會自動 **清除**。



可以多多利用各村莊中的留言版來傳遞訊息。 不過訊惠也應該會跟公頻一樣會被洗很快吧!

O.網路傳言說妖精勇水叫Elven Wafer,在妖森裡 跟NPC換取得到,其中文名稱是?與哪個NPC換取以及 其材料是不是2個水果+1個魔法寶石。

A.不濟楚·世

0. 有個大多數玩家都關心的問題,那就是改版後 不能存加速了,是真有其事嗎?

A. 目前測試尚未審到改變 (請參照下圖 · 圖中對話框那 邊,出現了"你的動作加快了""你的腿得到新的能量",這 應該是意味著加速可以累穩吧!)

0.在新手區的歌唱之島以及隱藏之谷中的敵人沒 有夥伴意識·是這樣的嗎?

A.極少數有夥伴意識

0.在網路上看到關於升級時可以降AC值的計算方 式,我所看到的是騎士敏捷18,每升4級防禦扣1;騎 土敏捷16,每升5級防禦扣1;騎士敏捷14,每升6級防 禦扣1:騎士敏捷12,每升7級防禦扣1:妖精每升6級 防禦扣1: 王族每升8級防禦扣1: 法師每升10級防禦扣 1。是這樣嗎?

A.未看到此頃功能…(因為橘子測試時是使用測試測試帳 號以及新手,所以並不會去努力升級。故小編認定此消息機率 50%)

0.鋼鐵系列的裝備裡頭都是騎士專用,只有鋼鐵 千套跟鋼鐵長靴是全職使用 7

A. YES

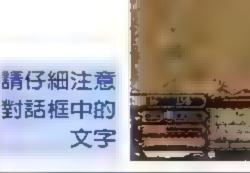
0. 改版後妖精必須戴上夜視頭盔才能有夜視功 能?(原野上)

A.不清楚



製作鋼鐵系列的NPC,他的位置就在奇岩倉庫 正上方、競技場下的三叉路口處







0 紅水重量變為4、為水重量變為5、白水重量變 為6,都各為原來的一半,有這回事嗎?

A. 不清楚

0.血盟信紙的詳細情形是?

A 血盟信紙使用後,同血盟之盟友皆會收到。信紙在每 個村莊都能費到,詳細價錢要等到正式改版後才可確定,目前 定價約再1000~1200左右。

0.聽說在每個村莊都會販賣各村莊的指定傳送卷 軸,可從任一地點飛至指定的村莊,是真的有意東西 嗎?

A 目前看到的指定傳送卷軸只有在新手出生地才有的(歌 唱之島、隱藏之谷),而且不販奮,是打怪掉出來的,出了這 兩個地方卷軸就無法使用了。並無看到這兩地區之外的指定傳 送卷軸,也 复聽說()()

0.那為住麼目前的版本是沒有指定傳送卷軸臘! 為何呢?

A. 因為在韓國部分已於9月份就更新為水之都版本,目前 台灣改版黨與那時的改版同版、目前韓國也是這一版。在網站 上傳言的一堆更新物,精靈的勇水等等項目。都是在韓國測試 伺服器上的。因為是測試,韓國也隨時會取消那些新增功能。 所以說,在韓國尚未確定時,台灣也不會取得那些資料購上



0. 自我加速藥水的商店售價廳說會變成500、是真 的嗎?

A. 加速藥水會調整價鏈,但不能確定會調整多少,而價 格會改變倒不是因為可不可以存加速的關係,是因為1.700版 後綠水會更好取得吧!

Q. 小白(黑騎士隊長、克特)在水之都時會不會再 度讓他出現,在奇





後的改版 1

A 每套城在設定上有設定港口,以後會用到吧。

① 還有 個根重要的問題,就是之前地龍因為某 些緣故被鎖起來了,還有那有惡魔存在的地獄也是, 改版之後這些都會陸續重新再開放嗎 "

A 地麗會再重新開放,而關於舊有的BUG也已經修正了。 **惡魔在地獄才看得到。 🚓**



因為殺了100個人而被打入地獄,不知道 這次又會被鎖了嗎?



瞧吧!



預定推出日:2002年1月

研究製造所:謎像工作室

販賣流通所:智冠科技

遊戲類型:角色扮演

科技需求: PII-300、64MB RAM





● 故事背景

故事背景以中國東資末年的三國時代為藍本。故事原本發生在日本東京,而故事中的主角一天地志狼,出生在日本,具有中國血統的少年。而華籍的母親在去逝之前,將(龍之徽章)交給志狼,並留下"使命創造命運"的遺言,志狼要如何理解和遵循



這其中的含義呢?

在前往中國的畢業旅行途中,飛機上被空中突如襲來的巨龍帶到中國古代中最紛亂的時代一三國時期,西元二零七年,新野郊外的古戰場。此時正是曹操"挾天子以令豬侯"時

期之後,志狼落入劉備軍中,結識了自己夢中的英雄:劉備、關羽、張飛、趙雲、諸 葛亮……三國歷史中的人物。故事由此開始……這個現代的少年到底做了些什麼?他 為什麼會被帶來這個時代?在那個亂世紛爭的時代,他又會遇到哪些的歷史人物?他 的未來文會怎樣說?

■ 遊戲特色

長久以來, _ 國題材的遊戲在市場上的確有不少, 但很少有RPG 形式的三國志遊戲。《龍狼傳》便是近期唯一的一款RPG遊戲, 也是



首先,《龍狼傳》從題材方面,並非只是繼承了傳統的"三國演義"的内容。而是選擇了"龍狼傳"這本家喻戶曉的日本慶畫,以此改編而來。具有中國血統的天地志狼因為某種神秘力量而被帶到戰亂紛爭的三國時代。因為是現代的人,所以天地志狼對三國的確有所



一種形式來編寫這個三國時代的RPG,對於遊戲者更有"臨場感", 更有趣味。

再加之"使命創造命運"這句麗狼傳的中心意義,使得遊戲者對RPG這種角色扮演頻型的遊戲體會更深切。幻想一下,遊戲者控制的角色在每個三國歷史的戰役中都會引起到重要作用。但巧妙的是,天地志狼的介入又不能破壞歷史的和諧。火燒新野、話別十裏事、火燒明望坡、長板坡……天地志狼在這時應該做些什麼呢?這些答案還是留給玩家們自己去發掘了!

傳統的三國遊戲一般都是SLG型的"治國"遊戲·它所帶來的是國家統治和政治上的知識和樂趣,這是RPG遊戲所不能提供的。但我們要從另一些方面來向遊戲者提供其他遊戲所不能及的樂趣,就是從遊戲中提供了大量的對話和知識,來描述三國時代的地理、人文等等……。從三國時代百姓口中,以一個"路人"的身份瞭解當時的文化和風俗,以及歷史的變更給人民帶來的衆多影響……。

就如同遊戲中有一個特殊的劉備士兵:好食的劉備士兵:好食的劉兵·他會跟隨劉備軍的隊伍,出現中在每一個新的城市之中,遊戲者找到他時,他就會向天地志狼講述當時、當地的一些關於飲食方面的古老知識於飲食方面的古老知識,此方是以下的劉語。



数 店

· 若狼公子,您想跟我聊天嗎?我!

.

好食的冬兵: 你好, 声狼公子, 您想跟我聊天嗎?我是 最愛與別人談論關於吃方面的事情!

一一狼,好解!我正想瞭解一下還方面的知識。

公文 在主食方面,南方人以稻米為主,北方人以聚 示,為主,做法職當然是蒸或煮了,我們除租棄之外,麥飯也是主要食物之一。受飲是無憂子至製而成了。因其價格較為低賽,故為一般百姓所經常食用。

· 接 那何們社常複樂嗎?

好食的劉兵 隐粥 "我不喜歌喝粥! 由於在這個時代自



然人害與連綿不斷的戰 劉·普通百姓經常處於 發完之中,粥是大家度 過失荒時的主要食品之 一。當然食粥也有其他 的禽意生比如說一當父

母病重或去世時,一些人也會停止正常飲食,以食粥來表了自己的衰縮之情。所以 我不要選舉!

き 現 明白了·謝謝你的說明

好食的餐具 不用客氣, 志狠公子, 只要我不死, 下次 我 奏願蘇銀期一些, 言方面的爭情。

正 狼 经给!!

是一位劉備軍的文職官員: 書佐,他會向志狼 提供一些地理和歷史的知識,向遊戲者講述更加真 實的歷史情况。

(原金)

至 上次・我們設施了付繳?我忘記了。

造 銀 人口

雲 佐 莲 野て

查 後 即,現在的區姓的服役又是售機的呢?

 在 哲學般發是聽 題·這個智慧實際上後複雜, 我就定複雜指它的規定一直就視亂 從沒有明 在的規定 以前·是男工十三始,五十六死。 但·聽說曹操和裏有過這樣的規定。男十三始 ·我不知道 ……

─ 復 +□·····

The second of th

查 在 後受的如作主要是國家的普通民戶和國家的依 對民,前者是力役的主要擔當者,後者無役的 主要擔當者

主 現 建建图的介绍

<u>在</u> 不容氮

像這一類的人物對話,在遊戲中出現很多,可以 讓玩家勾勒出當時的時代背景及人文,借以充實整個 遊戲。而這些的事件雖然不能給遊戲者帶來感觀上的 刺激,但它的知識性卻是一般三國遊戲所不能比擬 句。

究極多人於三館

遊戲介面及道具圖示

系統概述及戰鬥系統

作戰系統槪道



1.使用Real 3D (POLYGON) 的作戰方式,作戰的場景和人物的動作均同3D即時運算完成。



2.5,用攻擊艦性的特性·使得作戰更富有挑戰性。刀類、劍、弓箭類 ·等各類的武器均有自身的攻擊特色·同樣,戰場上的各類士兵也有與之 相關的屬性。善用它們之間的特點成為走向勝利必要途徑。

3 課土和計謀:謀士在三國戰爭中佔有主要的角色,計謀成為以少勝 多,以弱勝強的更佳方法。在我們設計中,因為計謀是各種攻擊形式的組



合體,因此,各類的 計謀也有著與攻擊屬 性相關的特點。使得 遊戲從作戰精神上, 保持形式上的統一性

4. 為使人物絕 招更萬華麗多彩,首 次創造了"VR"式 絕招 :即,增強攻 擊方和防禦方的人物

在作戰中互動性。攻擊與被攻擊不再是傳統的表現方式,攻擊方攻擊,被 攻擊方總是做出同樣的反應。而在我們遊戲中,被攻擊方會因攻擊者不同 的攻擊形式,方式而改變,作相對應的反應。

作戰系統

針對人物的主席子為古

對等方變	3.1	T + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +
₫-	1	知 「 最次屋・) 「 長丁一等 三・
身)	1 ^	图: 10 年,10 日 · 10 以 40 以
走,	10	長日本次間 長槍・長者

針對人物的防禦劃分:

「耐斬」、「耐射」、「耐刺」, 此三項相對於「斬」、「射」、「刺」屬性, 為體現人物對於不同 武器的耐久度。

遊戲中對上面所述之三項屬性設定有所限制。角色對不同的政擊形式,所對應的防禦傾向性,而無論敵我雙方的成員,此三項屬性能不會因人物等級的增強而增長。







作戰陣型

陣型功能除了能增強或防禦某種特殊攻 擊形式,也能夠提高隊伍成員的作戰屬 性。

陣列名稱

一字長蛇陣	青龍九鼎陣
天羅伏虎陣法	雙龍出水陣
八卦兩儀陣	八門金鎖陣

7 7 7 7 7





在作戰中, 我方佈體成一定的站位, 地面有特殊陣型圖?!

例:「八門金鎖陣」特色

當我方成員領悟/學得此陣,便可以在作戰中變換此陣形。

A.此陣的常規功能是我方成員防禦力+20%;

B.特殊增強功能:埋伏計的成功率+50%,攻擊力+30%

C. 弱點:被攻擊->投石計+50%

對於障形的設計,敵方和我方均可以使用,障形的變換需要讓士的

角色存在。陣形的屬性皆是互補或 相克的關係。針對謀略型的敵人。 需要針對敵人變換的攻擊類型。而 操取不同的對策。如果變換了錯誤 的陣形,對於我方來說很可能是一 場威頂之人!當然,變換正確的陣 **形可以達到事半功倍的效果。**



1 物层性图

●遊戲中志狼的特殊技:

在遊戲的第三章,志很變變 到的特殊技能 此技能的功 能是學習敵方人員的絕技















究極低人別三館

創世紀戰3 發售前最終報導

隨著這幾期的介紹,玩家是不是也已經開始在期待這款戰略 鉅作《創世紀戰3》的推出了呢2 這一次就讓我們一探遊戲的所有 系統,了解更多的創世紀戰~重新來檢視整個遊戲,告訴你更多 更為詳細的情報





預定推出日:11月

研究製造所:韓國Softmax

販賣流通所:遊戲橘子

遊戲類型: 戰略角色扮演

科技需求: P-166、32MB





開始遊戲



延續署創世紀戰的歷史發展做 為延續·這款以豐富故事性為主軸 的新戰略遊戲,共分為三章劇目可 讚玩家自由選擇·每一片CD各自代 表署一個在安塔利亞大陸上的一個 龐大故事。遊戲分為「開始新進 度」、「讀取進度」、「訓練模式」 以及「離構遊戲」這4個選項,當你 選擇「開始新進度」時,會出現一 張年代表,讓你依序選擇進行三章

不同的劇園故事來開始・每一個劇園各自代表 一個歷史。每個故事都有許多的童節,當你故 事 直進行下去,在一開始選擇劇目的年代表 中,選會不斷為你添上不同的記事,每一個記 事等於 - 個童節的完成,由於3個主人公處於 同樣的年代之中的不同國家,有時遊戲中還會 發生互相影響的情節 - 甚至會面的章節產生。 讓你一次可以經驗有如一款不同遊戲的體驗! 卻又能夠互相交錯的新鮮感。



「讀取進度」分為快速讀取以及 謂取,謂取當然是供玩家儲存遊戲 進度來使用的,不過當你有時因為 一場戰鬥過於長久,無法長時間,於 玩時,快速儲存/讀取提供玩家可以 在想離開遊戲時暫時儲存使用。不 用每一次都要重新再來一遍,可以 說是遊戲裡非常體貼玩家的地方。 遊戲中還提供了一個基礎的訓練模 式,選擇這個模式後,你會進入第

一劃目的主人公一薩爾拉丁的產年時代,在這裡會出現齊帕朗來教導玩家戰鬥,讓 玩家可以先熟悉一下戰場上的基本操作,像是移動、攻擊、防禦及狀態等等動作。 以更簡單、更容易瞭解的方式來了解遊戲裡戰鬥的種種方去。

遊戲流程三



接下來講解一下遊戲的流程,選擇了要開始的劇目章節之後,遊戲會以對話事件來做展開,事件過後,接著會跳到地圖畫面。在本部選擇攜帶的物品、人物及傭兵價兵還有飛行道具等等之後,依照事件所取得的情報,在限制的天數時間內,前往所要到達的目的地,途中經過的每個村莊,可以讓玩家稍稍補充裝備、道具,以及僱請傭兵來支援戰鬥。通常在到達目的

地之後,你所要面對的,就是一場場的戰鬥,每場戰鬥都會有不同的完成條件,你可能要將所有戰場中的敵人打倒,也可能必須要救助某人或者是到達某處等等,通過一連串的戰鬥之後,再度發生新的對話事件,每當完成一個段階的任務之後,就算通過一個章節的故事了。事件中有時會發生必須讓你做出不同決定的分歧點,不同的決定,也都會或多或少影響到後續的故事劇情發展,讓遊戲充滿更多不同的變數,也讓臺歌遊戲的深度更為精采。





戰鬥系統

戰鬥可以說是《創世紀戰3》 的核心,一款好的戰略遊戲,獨 到豐富的戰略系統是非常重要 的。當遊戲在進入戰鬥的時候, 玩家必須先選擇配體自己夥伴的 位置,一場戰鬥可以出場參予戰

的選單之中,配置登場位置之前,可以先在人物上按下骨儲石鍵,來決定是否配置傭兵或是乘坐飛行工具。當然你也可以以單人匹馬的方式來參予戰鬥,這樣一場戰鬥的初期配置就算完成了。當你配置傭兵時,在人物圖像石上方會出現一個人頭圖樣來做表示,每個角色最多在一場戰鬥中可以攜帶8名的傭兵,傭兵可以簡單地分為透距離的傭兵以及近距離攻擊的劍上2類,攜帶傭兵可以讓你有更多戰略上的幫助,不但可以增加己方的戰鬥能力,還可以分散敵軍的攻擊。雖然,要解散傭兵之後,角色才可以施展少殺技,但是越到遊戲後期,會出現越來越多的敵人向你攻擊。傭兵可是非常便利的,有的甚至還可以提昇能力,你也可以前往不同村落中,僱請到更多更強力的傭兵來替換。戰鬥就像真實的戰爭一般,以部隊與部隊的對抗、鬥智鬥力的挑戰為重點,乘坐飛行工具除了一般攻擊之外,還有事屬的必殺技攻擊。可以大幅強化戰場上移動能力的優點,突襲或是迅速前往某處,都是不錯的選擇。戰

門時也可以選擇離開飛行 I 具, 以本身角色 來攻擊敵人, 要注意的是, 偏兵是無法與飛 行工具同時使用的!

角色行動時可以分為移動以及行動,移動會依照角色之間的差異,來決定移動的距離,移動會出現藍、紅顏色的區塊,代表移動及攻擊的範圍。行動則分為能力、防禦、道具及狀態這4種選項。能力表示角色可以使





用的必殺技巧:防禦可以减少傷害及小量地回復體力:道具為使用道具:狀態 則可以隨時觀看該角色的所有狀態,如 果要更換裝備或轉職也都可以在此一選 項來執行。

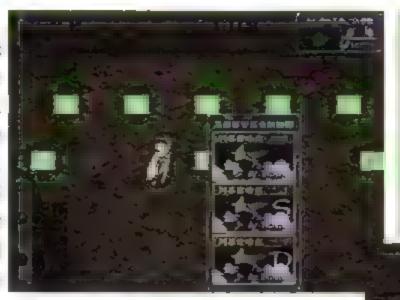
遊戲裡最特別之處,應該就是不以回合制的方式來決定敵我雙方的攻擊順序。而是以速度來決定。戰鬥時如果不注意自己與對手的敬捷度的能力。常會讓自己陷入不利的局面。依照狀況不同,你可以選擇移動再來決定行動,也可以選擇行動後再來決定移動,加上可以互相包圍的設定,讓原本單純的戰鬥變得異常有趣。有時你甚至遭可以引誘敵人集結之後,再來引爆爆炸物讓敵人變到強大的傷害。總而言之,在戰鬥上的一舉一動,可能都會強烈地影響到勝負的關鍵。

究極低八洲三館

戰鬥兵器

飛空艇

自古代傳下來的愛德拉系統 (使用愛地崙的巨大外燃機關),是 一種可以用來移動的機器,它可以 不拘地形而高速移動。但是因為使 用稀少的礦石愛地崙為燃料,所以 要離開安塔利亞大陸往其他大陸移 動是很困難的。因為飛空艇的製造 或維持費用非常昂貴。所以只有國 家擁有,個人擁有是很少見的,整 個安塔利亞大陸也寥寥可數。



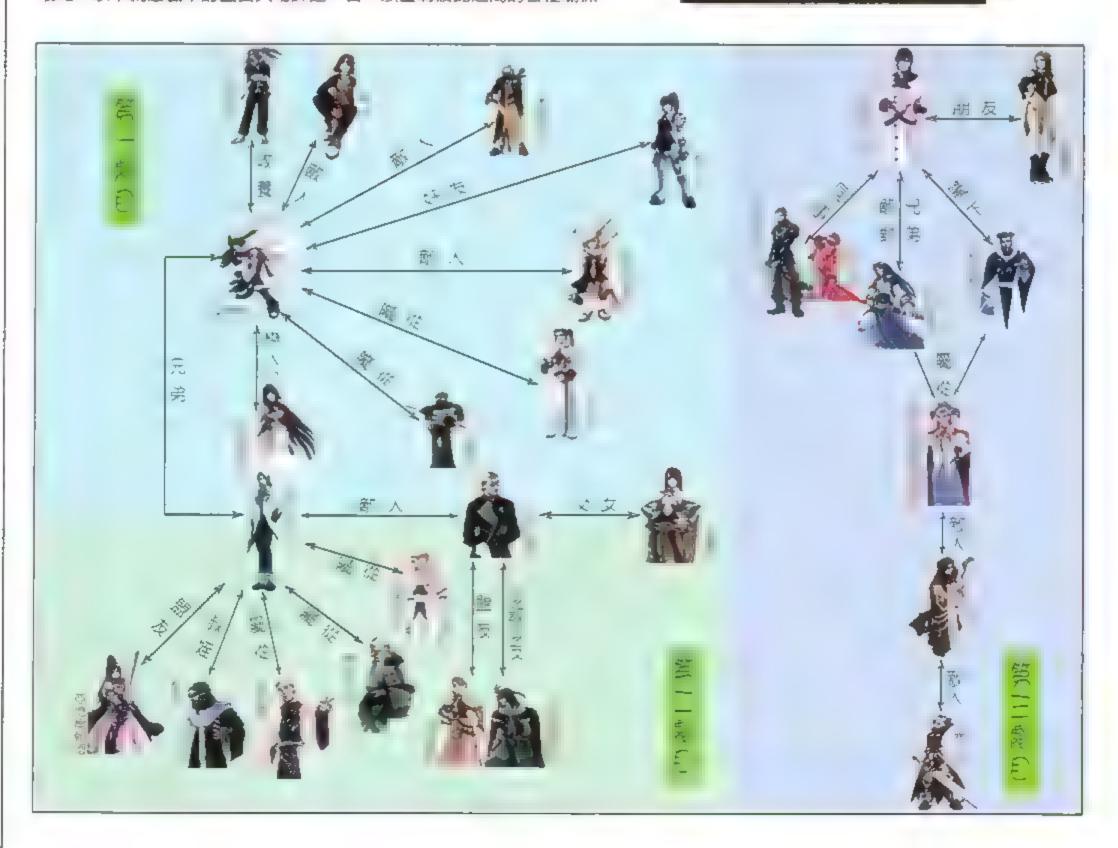
魔仗機

魔仗機是一種強化的盔甲,是巨大的機動體,相傳魔仗機原來是在拉格那瑞克衆神相爭的時代為主神們所製造的。其不只有強烈的盔甲用途,也可以使搭乘者的魔力暴增,威力之強大一般人是無法想像的。但是要控制魔仗機也需要相當的體力與魔力,所以一般人也是無法輕易搭乘

的要的達的力才用必有度騎準上以可。

錯綜複雜的人際關係

《割世紀戰3》就是這麼一款劇情龐大的遊戲,其中的人物技節更是錯綜 複雜,以下就遊戲中的重要人物詳述一番,以釐清彼此之間的各種關係。



第一劇目重要人物介紹

撤曆拉丁

21歲,男,傭兵隊 詩凡修米特的隊長。被 認知為韓族昆血·5年前 以16歲小小的年紀加 入了傭兵隊後,不 到3年的時間·就把

自己的傭兵部隊培養為量勒

最強的部隊·特別是他的

機動戰術,對以側戶防禦微」

弱的戰車為主的圖勒正規軍而言,造成了很大

的威脅。尤其是卡立普·薩皮·爾·丁在圖勒 曆652年所發起的反叛索豪的戰爭中,被性僱用

後,就 直持續地與他合作,並在與索泰的戰鬥中佔了先



鋒。因興蓬 安·爾·丁 是同輩·所 以被認知為 嚴要好的朋 友關係。



選牙

協助索泰的耶爾切利之其中 一名,是個有著殘忍目目私個性 的人。雖然出身於低賤的庶 民。但因身手不凡所以被培養成 耶爾切利並成為了貴族的她。是個 自轉根強又有虚榮心的女生。



勃文特太公

第二劇目的主人公·曾經於幼時與親哥哥菲力王子(即第一劇目的主人公應爾拉丁)一同遭到圖勒帝國的俘虜,卻因為在混亂中,被獨自一人救回了潘德雷肯王國,並繼承了潘德雷肯王國的統治權。雖然外表看來溫文和善,卻有著極冷靜。 的判斷力及決策的長遠眼光。身上隨身攜帶著當時與菲力被俘虏時,菲力所贈與的笛子,彷彿在他的心中,還是有著不讓人隨意侵犯的極私領域…



定智多謀的頭腦,豐富的知識,讓他 在勃文特大公面前擁有很大的空間發揮,

基本上,参謀策略上的

「差主論」最主要的内容。為人忠 心耿耿,可說是勃文特的最好幫 手之一。



究極多個別言館

羅總

年輕無意流露出來的稚氣,讓人 實在無法感受到,羅狼身為索茲貝理騎士 的真實感。剛剛成年的羅狼,由於與勃文 特大公年紀相仿,加上從小與主人公一起 成長,與勃文特之間,反而感受不到主 從之間的上下關係,而是有如兄弟般的 親情,有時太過虧勤的個性,常常會 遭到衞文的責嗎。

亞德爾賴德

身為馬迪賓家族的代表,對於前國王克勞亦比茲非常忠誠,所以,對於由克勞亦比茲所指定的勃文特大公,可說是完全無條件的支持。所掌管的領地島迪賓,由於仁於三角地帶而經貿發達,可說是香塘雷筒王國內亂時,提供勃文特能夠和每思庭斯為首的反對勢力互相抗衡的重要關鍵之一。

建配图

有點老奸臣獨、加上城府頗來的個性,可說是個標準的反派角色。海思庭斯對於「君主論」的提倡,一直抱著不以為然的態度面對,對於本身的權力頗為機樣。安逸的生活觀念,讓他對於對文特大公非常感冒。所以,當就又特提出進攻獨勒帝國的政策時,立刻舉兵造反,成為者德雷肯王國內亂的

沙崟鎏斯特

不知從何而來,也不知道他的目的為何?唯一可以確定的是,在他神秘的外表下,肯定還有更大的陰謀在驅棄者…更大的魔暴,即將向潘德雷肯王國席捲而來。



高艾

在潘德雷肯王國中,各個貴族之間都有 其所屬的家族以及領地,身為勃文特 大公的舅父,所續守的地方就是位 於北方的索茲貝理了。公私分明 的態度,雖然身為勃文特大公忠實地 遵守君主之禮,一斯不苟的個 性,有時候,還真是會讓人感到, 他威嚴的逼壓麼。

魔法研究所的所長,豐富的智慧,彷彿就像他的外貌一般深邃,齊 屬又特一直致力於研究巴蒂摩的技術,這是一種可以讓人類不變身 也能擁有強大魔力的方法,從前 國王克勞杰比茲時代發現了黑暗 之神的妯蜓偽裝技術開始,就一 直默默地在魔法研究所中研究,與 利菲亞可說是齊萬文特研究成 功後的結晶。

資源帶流

雖然身為女兒身,可是身為克里薩烏勒家族的代表,對於家族中的安全利益,卻看得比任何事情都達來得重要,認為進攻不如防守的心態,讓他加入了每門庭斯的勢力派閥。雖說如此,以戰鬥技巧來看,在潛德雷肯王國可說是著一種工的貴族中的黃質精說份子。實力一點都不容小頭。

日歐莉

海思庭斯的獨生女兒,可說是受到海 思庭斯的萬下寵愛於一身,也養成了本 身有點鶇縱的個性,不過,卻對於就 又特大公異常寢述,一直想極力調停 勃文特與父親之間的鬥爭,常常私底下 與主人公見面,藏不住秘密的性格, 有時還真是讓人頗為頭痛,與勃文特大 公有著正式的婚約關係。



第三劇目重要人物介紹

克里斯红岛

第三劇目的主人公·一名 凱西勒帝國的空軍少尉,正直 衝動的個性,常常很容易跟 別人發生衝突。意外的是, 看似粗心大意、玩世不恭的外 表,卻意外地非常體貼,用刀子獨 豆腐心這句話來形容,可說是再 貼切不過了。雖然並無在軍隊中長 時的打算,卻因為「仁派諾魯事 件」,而被調至「ISS」機構中工 作,準確理性的判斷能力,讓他成 為衆人之間的領導者人物。



私格玉石

凯西勒帝國的宰相,看以組礦的外表之下,很難想像是個旗母非常審慎調度能力的人,雖然平常時時和主人公發生衝突,卻對於主人公有超過一般人以上的信賴。在經過了「仁派諾魯事件」後,為了保護帝國的安全,而成立了一個皇家重慶的調查機關「Imperial Secret Service」,以便徹底執行皇帝下達的命令一鐵統政策的管理。

曼拉

原本是個屬於因處利爾組織 下的一名主兵,由於劍術很好,又 有應明的頭腦,而同樣被利修利 瓦招撲,成為「ISS」機構中的 一員。倔強不服動的個性,常常 會和主人公吵架,非常討厭說謊的 直腸子,生長於極北寒冷的畢伯羅 斯特,對於自己本身的實力很有自 信,認為女人可以跟男人一 樣屬害。

西里民蓝

凱西勒帝國的空軍飛行員。隸屬於克里斯汀昂的糜下,老實不多話的個性。可以說和主人公恰好形成一個有趣的對比。對於命令可說是完全的服從,標準的軍人作風,同樣因為「仁派諾魯事件」。而與克里斯汀昂一起進入至「ISS」機構中工作,與其說是戰反,倒不如說是克里斯汀昂最親密的夥伴。

金豪

都西勒帝國的最高領導者,可能是身為女性的善良天性所為,對於帝國中的所有反對,勢力,一概都採以桑化政策的方式來應付,不過,在遭遇到「仁派諾魯事件」後,有鑑於此一慘痛的教訓,而決定整合、帝國中所有勢力,來鞏固本身的帝權,不得動式及會為悲慘的事情傷心違一點,讓人感到非常再趣。



对中华尼

凯西勒帝國皇帝的駐身 侍衛長之一,也是克里斯汀郡 的親哥哥,是個同樣正面不 阿的人。為了讓帝國三歸 於帝國的傳統,而決定 執行暗殺皇帝計劃 「仁派 語言事 件」,唯一與主人公不 太相同的是,是一個 可以為了目的,而 不擇手段達成的 強硬派。也造成日 後與弟弟兵戎相見 的慘劇。金

究極低八洲三館

三國群英傳Ⅲ

大家安安啊!葡萄來了」暑假已經過了一個月了,大家都在上課了對不對,這一次暑假的時候,王國生產出的遊戲,有好多都是武俠角色扮演遊戲喔!可是好奇怪的是,再過二個月,也就是快要到年底的時候,又會蹦出來一大堆的三國時代的遊戲,大家是怎麼回事啊,都一起被不知名的力量催眠了嗎?還是覺得做一樣的東西比較有伴嗎?其實啊!三國時代故事的遊戲在王國境內一直都有人不停的在做,不是小明做就是小強做,今天大雄做明天宜靜做,反正是一定會有人做的,可是受到王國內的人民歡迎的就很少了,現在比較知道的是KOEI家的三國志系列和奧汀家的三國群英傳系列,都一直有民衆一直在實回去玩,雷蕾說的是真的喔!你們不要看三國群英傳II已經生產很久

了,其實都有人一直在實耶!好奇怪對不對!現在奧汀家又要生產出第三代了,

不知道這一代會不會像上一代那樣好玩喔!





医抗家 定會發展到的就是内政市 新聞等不一樣了。

「三國群英傳」三代有新增了不少藥西,首 先,舊玩家一定會發現到的就是內政方式變得不 一樣了,之前的內政方式都是以部下人數來決定 工作量,人越多就可以做更多事,而新的回合制 則是依照君主的勢力大小而有不同的下指令數 目,表面上雖然指令數减少,但是原本只能每年 做一次內政事務,現存則改為每個月都可以下指 令,因此會有更充裕時間來統 全中國,發動戰 争也將併入到內政模式中,可以讓玩家考慮得更 者楚,不會每多線作戰的類惱。

戰略決策因素增加

另外·本系

在前兩代中,戰爭時雙方軍隊都是排列成 兩排然後一對一對的進入戰鬥,這種玩法雖然十 分簡單易懂,不過很難表現出真正歷史戰爭中的 地形因素,像江東的孫權主要就是依靠著長江的 天驗和北方的曹操儒持數十年,現在遊戲中的 50 多個城池及十多個重要據點,都有各式不同 的地形,在南方由於長江及支流面積廣闊,最好 派上擅長水戰的將領來作戰才會有利。



壯觀的兩軍對戰場面



施展武將技能

列遊戲的重頭戲可以說是在壯觀的兩軍對戰廝殺場面, 此前一代中,雙方的帶兵量又再次的加倍,達到了高達 400 人的上限,不僅數量增多,特別的是現在每位將軍 可以率領三種不同類的主兵來搭配,加上不同的陣形, 就能產生許多戰術的變化,例如;可以在前方佈置武門 兵來作肉搏戰,後方則是用長距離攻擊的弓箭兵,這樣 長短攻擊搭配起來攻擊力就會變很強。



預定推出日:12月

遊戲類型:戰略

研究製造所:奥汀科技

販賣流通所:智冠科技

科技需求:PII-233、64MB RAM



· 自由培養技能。

和其他三國遊戲不同的是,群英傳中每位武將都會在不斷的征戰過程中逐漸的越變越強,在二代時,武將的升級過程是比較單向的,所獲得的技能也比較固定,新系統則是參考了玩家的建議,讓君主能依照玩法的需要,去自由的培養手下武將,例如:武將技及軍師技不是在升級時直接獲得,而是需用



武將技與軍師技對戰



戰爭中獲得的動功值去換來,雖然所能學 到的武將技量是會受到該武將本身能力的 影響,不過因應每個玩家的獨門戰法,就 可以讓手下學習其他種武將技及軍師技。

還有一項與武將能力有關的改變就是 恢復了原先一代才有的將軍官位,不過一 代中官位不同代表的是武將技不同,官位 大小在三代中則比較符合歷史意義,用來 表示可帶兵數量的上限多寡,越高階的將



高階的將軍位雖然可需數量更多的兵



武將單排書面

軍位雖然可帶兵更多,但是也必須要 有相對的等級才有資格擔任。

加強文官技能。





相信縣悉三國時代的玩家都很清楚,三國中分為許許多多的獨立國家單位, 這些以太守為主的軍事體系中,文官和武將都是很重要的,經營城市和進行戰爭都要靠人手,在沒有足夠人才的遊戲中,初期一個人要做很多的事是很辛苦的,三代出場的文官和武將總數小幅增加到四百多人,由於本遊戲比較強調戰爭的重要性,所以大部份玩家都會



太守為主的軍事體系中,文官和武將都是很重要的



當文官權工武將不廣再有一面倒的情 形出現

覺得武將比文官好用多了,製作小 組絞盡腦汁想平衡雙方的能力,三 代中稍微變化的内政模式,就是專 門設計給文官的,内政及計略等指 令更能使天才軍師,如;諸葛亮等 人來好發揮高超的智力,而且文 官也加強了戰爭中的帶兵及指揮能 力,所以當文官碰上武將不會再有 一面風的情形出現。 ♠

究極。這一門三館



巴冷公玉



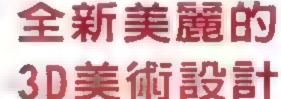
在美術風格方面、採取一比 一等比例的全3D表現方式,也是

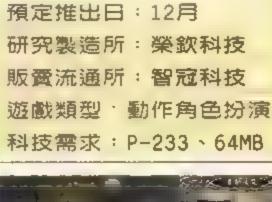
現在市面上唯一一套單機即時耗3D遊戲·藉以強調各個人物的個性與特質。在遊戲 中,所提及的物品,如藥草、武器、各種原住民的日常生活與有趣的習俗。加入其它



原住民神話故事・為了追求原住民的原始 風味,深入原住民部落實地考查,讓我們 對原住民有更充份的了解與認識,整個遊 戲充滿了層層的「原」味。就遊戲的地圖 而言,以精確的考據及精美的畫工為主要 訴求點。我們並不希望玩家在森林或者地 道裡面迷路,而希望玩家可以在豐富多變 的關卡裡找到不同的週關方法。于奇古怪 的武器造型、強而有力的靈動魔法、所施

展出來的特效,再搭配每個武器、魔法的功能會有不同種類的音效,讓玩家仿如醫身 於遊戲中。隨著劇情的曲折變化,緊張、刺激、溫馨還有悲傷。就等待玩家自行去體 驗了:



















遊戲如何操作

而遊戲中除了巴烏和阿達禮歐之外, 還有組穩拉、卡多及伊娜加入冒險,共5名 可以使用的角色,遊戲最多只能允許3名角





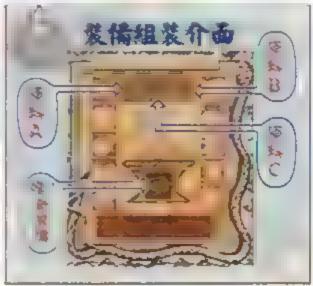
色同時在遊戲中戰鬥·其他兩名角色就是隊伍候補。是可以 腦時視場面狀況切換到前面的 戰鬥隊伍中,而玩家在遇3名戰 鬥隊伍角色中,早能選擇操作 某一名角色,而另外兩名角色可以向 他們下達防禦或攻擊指令,以人工智 能自動操作來進行戰術性的配合,當 然玩家也可以任意更換所要操作角 色。而《巴冷公主》在操作人物碰到 障礙物時,為了方便玩家觀

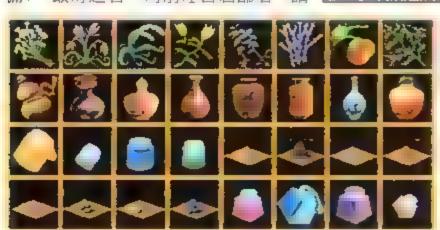
看障礙物下的物品、 地形,該障

一般物會以



原初民的生活是簡單而實樸的,因此,在《巴念公主》的世界裡,並沒有貨幣這一類的交易媒介,所有富險中所需的武器,裝備和藥孽,都因露就地取材,手工製造,遊戲中,當玩家打倒怪物,野歡的時候,會隨機落下藥草(用來網、製藥劑)和原料(用來組含裝備),取得之后,再前在各個部落,請





部落中的長老、製藥, 或雕刻師傳 組裝 代 為加工,遊戲中除了劇 情物品以外的東西,都 是由這個方法產生的,

而相同的物品,因為排列的順序不同,也會產生不同的結果,增加了許多遊戲樂趣,例如同樣是二個杉木塊和一個安立貝殼,因為其排列順序的不同,就可能產生如右,



権敵外とこの結果

を楽草が食され相口生情見・同樣是風 い業がまま時が種楽な・因ま園藥材調配的不

・ 付 倉産す



兩種結果

究極多人的宣館

關于遊戲中出現的敵人

關于遊戲中所出現的怪物、魔獸,約有60%左右是直接採用台灣原住民部 如獨猴或食蟻獸等,所以玩家可以



膏膏榮欽科技如何利用3D貼圖來展 現這些野生動物風貌,製作小組景 開玩笑的表示:「雖然玩家在遊戲 中"殘殺"野生動物^^|||,可是現 ^^,所以不會有違反野生動物保護 法的疑慮」,另外的40%左右則是 遊戲原創的麗物,雖然是遊戲原創 的驅物,榮欽科技是以台灣原住民

□耳相傳的魔物為設計重點,所以除了可以看到 野生動物,玩家也可以看到傳說中原住民口 中的魔物長什么樣。另外,也會有別的部落 或受邪惡影響的人類來攻擊玩家,玩家可要 小心應對,而怪獸的種類、屬性非常多,都有 <u>自己獨特的動作,在遊戲中要小心、謹慎。</u>免得



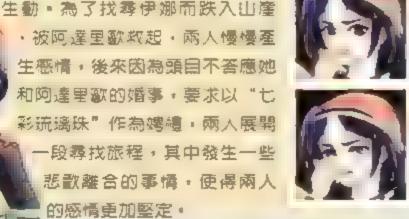
被神出鬼没的怪獸打敗,丟掉了小命喔!而 無論是出現的怪物、魔獸或人類,甚至是主 角本身都有屬性的存在,遊戲中總共分為六 大類屬性,分別是「日」、「夜」、「山」 、「計」、「火」及「風」・這六種屬性是 彼此相生相烈的,詳細的相生相則狀況目前 還不明朗。等到有更新消息。再為讀者們詳 細熱情。

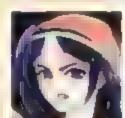
主要人物特色介紹

以下有遊戲中幾個主要人物的特色介紹,每個人物的個 性、動作,還有肖像的表情,都有自己的一套風格,玩家可以 從以下内容中,了解各角色之間的人際關係。



魯凱族頭目的女兒,個性活潑 、聰明、善良・對感情的純真、執著・表情 多變化。有時還會做出令人哭笑不得的事情 喔!也因個性迷糊、無壓頭,使得劇情更加











百合花精,個性溫柔而恬靜,因為人類對她的 欺騙,產生對人類的不信任麼。劇中對巴冷剛開始的不腐、 **忌妒,綟周找森七彩琉璃珠的過程中,慢慢對巴焓的態度好** 轉,直對暗戀的對象,一直不敢告白,直到最後一刻,遺留 下愛戀的流邁珠杏白。







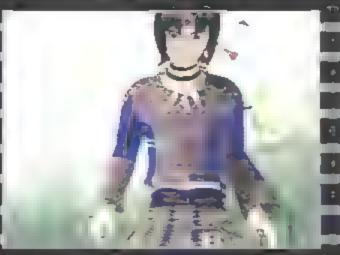


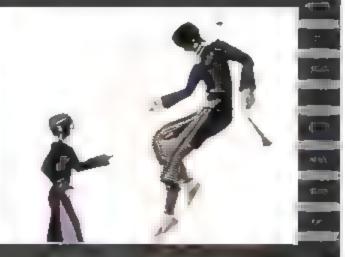












動人悅耳的原住民音樂、歌謠

這次的《巴冷公主》除了故事採用台灣原住民的傳說之外, 還採用了另一個台灣原住民引以為傲的東西,那就是他們吟唱的民謠,這次榮欽科技特地去



附號了宣傳原生國民產。將官解顧關權定下來,請歌聲悠揚的原住民進級音室錄音,所以錄製而成的音樂十分好應。這些優美的音樂搭配美麗的動畫,讓我們更容易進入《巴冷公主》的慶美世界。而榮欽科技有計劃將這些民證轉錄成可以聽的CD。 讓玩家可以隨時利用CD音響來能聽優美的樂章。



阿達里歐

百步蛇靈·是魯 凱族人心目中的祖靈·所以 和人類有點距離,個性冷酷







、沈默寡書,其實是個閱騷鍋,只要認為自己能力做得到的事,不喜歡使用 靈動力。在一次緣份中,救了巴冷公主,開始對人類的表情動作、個性產生 興趣,使原本冰冷的心溫暖了起來,對感情的痴心,不擅於言語表達,直接 以行動表示對巴冷的愛意。在找尋七彩琉璃珠過程中,歷經了一些超出他能 力所及的事情,也讓他體會到自己生存的價值了。

卡多

事凱族的勇士,個性剛毅木納 ,對族裡的事情都能盡全力,赴易蹈火,在所 不惜,是個可靠、忠誠的朋友。壯碩的體格, 在戰鬥中可是威風凜凜,架勢十足的大將,氣 勢足以聯走一隻攻擊力強大的業態。面對愛慕 的人,不敢表達出自己的感情,寧願一生一世 守護署她,但最令人印象深刻的是,語出驚人 的說出令巴冷想關人的超"冷"笑話。







依莎萨



1尹娜

因喪母而哭泣的小土狗,被巴冷 救起後,就跟隨在巴冷的身邊,動作敏捷、聰明在尋找七彩流邁珠過程中,單巴冷挖到很多 有用的寶物和器具,表精十足,是個忠心的好 伙伴。









究極低過過至館

三國趙雲傳





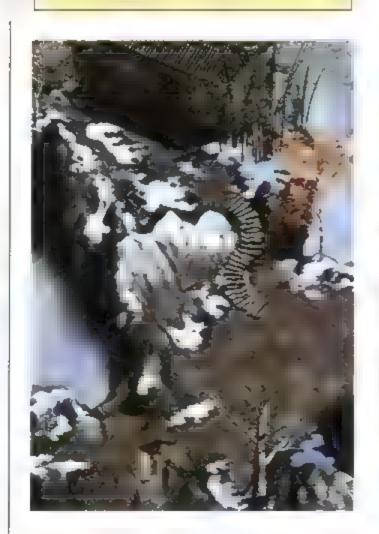
預定推出日:12月

研究製造所:第三波

販賣流通所:第三波

遊戲類型:動作角色扮演

科技需求:未定



融合歷史傳奇劇情更顯變化

當政、會官欺民、殘害 忠良,最終導致官逼民反。 天下大亂。各路語侯連年歷 戦・乘機掠奪螂里・関傳民 不聊生。在義紹大數公孫瓚 的時候,突然殺出一名武將 打退衰縮大車、温就是趙雲



劉·關·張與趙雲的初遇

在三國的第一次出場。「三國趙雲傳」在劇情上盡量 以上國廣義為藍本,只要是上國當中的著名戰役你都有機會可以親身參與 例如戰文 醜、臥牛山戰群匪、長板坡單騎救主等等。除此之外,遊戲還根據許多稗官野史的記 戦,將趙雲在三國演義及正史裡沒有被交代的部分,一一的化為劇情表現出來,讓玩 家們對於這位歷史中的傳奇人物有更深一層的體認。

英雄情歸何處由你決定

恰話說的好:「英雄難過美人關」。趙 雲在 國裡面可說是幾近完美的英雄人物,智 **重雙全、品德高上,在如此的形象背後是否有** 藏畵什麼不為人知的浪漫情事呢?在面對感情 之時・這位大英雄是否也可以像在戰場上奮勇



遊戲中趙雲會遇倒 殺敵一樣的 不少紅粉知己 有魄力呢?

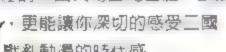
在遊戲中我們趙雲將會和數名女子 麗垣,並以對話提供不同的選擇, 玩家的選擇,將會影響到這信英雄 最後的結局喔!誠所謂魚與熊掌不 可兼得,面對數名美麗動人的女主 角們,你會怎麼選呢?

趙雲與貂嬋的互動豪面,他們會有結局嗎?



要人物介紹

在「三國趙雲傳」裡你所熟知的 著名三國人物都將被搬上檯面,這次 你不再只是從一堆的數值設定上來認識 --國名將,而是看番諸多的名將在戰場上 英姿煥發或是在陣營中運籌帷幄,人物的 表現 網的以往的一國人物更為宣體 鮮活





文篇

馬超的妹妹,自幼習武,女中 **華雙。在為馬騰、夏仇的戰事中跟騎馬** 超來到中原,與趙雲一見鍾情,閃電 結婚。個性純真率直 - 有時會十分調

皮、故意使壞、讓趙雲不知所措(大英雄也是有弱點 的)。對於在戰場廝殺的趙雲來說,文體不小心流露 出來的溫情,也給了困境中的趙雲許多慰藉。



中國的絕世美女之一,不惜強 顏歡笑周旋在呂布與董卓之間,導致 兩人反目,雖為天下除害,卻也奉上 了自己的青春歲月。最終她到底何去

何從?有人猜測她後來落到了曹操手裏: 有人說她被 賜給關羽,可惜被關羽狠心殺了;也有人說,貂蟬後 來歸憶了:還有人說,她和趙雲署結連理了…………



樊娟

在遊戲中與趙雲、夏侯蘭是青 梅竹馬的好夥伴,易城失守之後與夏 優蘭一同離開趙莊,在趙雲晉訊全無 的懦形下因而下嫁夏侯闆,後來夏侯

簡奉命誘降趙雲。甚至運家在鼓裏的樊娟也不得不帶 上。面對往日圍憶。趙雲與樊娟這對無緣的戀人將要 如何面對彼此呢?



三國當中智勇雙全的超級

武將,為劉備麾下五虎將的其中

一開。趙雲在戰場上的功績不計

其數,而且大部分都是孤身縱橫於萬軍之

中,例如戰文醜、臥牛」戰群歷、長板坡華騎救主、截江寶 阿斗、漢水救黃忠等,其武藝與勇氣可說是三國中首屈一指 的英雄。然而除了戰場上的事體之外。趙雲的生平部鮮少有 資料記載,也為遺位傳說中的武神增添了幾許神秘色彩。



夏侯蘭

趙葽的幼時玩伴・兩人感情甚萬。 後來在易城被衰縮佔領之後,公孫瓚自 焚, 夏侯蘭以為趙雲死於戰亂之中,從此 與趙雲失去聯繫。後來夏侯蘭

投入了曹軍的陣營。 當兩人再是面之時卻因為 政治的從中作使,讓遙對義 結金蘭的兄弟在情感上起 了一些變化,這也只能感嘆 人生的無奈吧!



三國當中的第一武將,但是卻沒 有一點仁義道德之心。先殺義父投靠董

卓。後又因為貂蟬之故手刃董

卓、先後投靠劉備與曹操、最後

被曹操下令處死。在遊戲中與趙雲還有貂蟬之間 似乎有一些難解的心結,雖然是中了王允的連環 計,但是卻一直沒有趕走貂蟬。難道這個無信無 義的人,也有自己心中一份最真摯的感情?



究極多個三館

多樣化的戰鬥特色

主角臺性除常視臺性外,還有一個殺氣值系統·平時 殺氣值為0·但有戰鬥時受到數人攻擊或是朝殺敵人後,殺氣值就會上

升·殺氣續累積的越多,必殺技就可以使用的越多。因應且種攻擊類型 而有不同的之殺技系統。每種攻擊類型有四種必殺技可以選擇,總共有

十二種 氯呵成的整套要輕招式・給以敵人重創 另外趙雲也可以経由-

些物品(如大仙石書 · 龍捲風箋)施展魔 法· 產生華麗的魔法 效果·以下是三種具 代表性的必殺技。



在遊戲上絶對不會讓你覺得單調無聊

· 畢竟想要成為一代名將,可不是隨 隨便便就可達成的呢 |





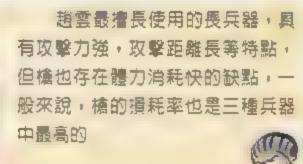


三種武器自由更換

超雲的基本武器可分做 一種,分別是槍、劍、弓。 在面對不同敵人時所稱 的武器不同將會造成極 大的差別。例如對上騎 兵要、明槍來對付,對上防禦 型步兵、明劍比較可以確實 打擊等等。而有些敵人不 用弓箭也是會 的,以下就一種 說人仍其類別的 就器作。些屬性上的比較。











趙雲最擇長使用的短 兵器,攻擊力和槍差不多 ,但攻擊距離短確是不爭 的事實,一般來說,劍的 損耗率是三種兵器中最低 的





因為是遠射程武器·所以 攻擊力是三種武器中最低的

,並且能有攜帶數量的限制

· 在使用時要多加注意



敵人AI多變化



遊戲中的敵人並不是看到趙雲就一窩鋒的全擠過來,即使是同種類的敵人,也會因為AI的不同而有不同的戰鬥模式,例如有的是打了就跑的蜻蜓點水型,有的是狂打猛揍的死不退讓型。

人物跟隨系統

遊戲中允許帶一定的主兵出戰,他們會以主將為中心輔助攻擊,在主將附近作戰,與主將儘量保持在一定距離範圍內。在生命不足時,他們也會拾地上的道具補充生命。敵人也會有銀髓的系統,所謂「擒賊先擒王」,如果先將對方的主將打掉,將可以看到對方小兵兵荒馬亂的狀況。



單挑的對象一般來說是以一個關卡的Boss為主。在單挑時為表現真實性與臨場感。做了以下的一些設定。

- 1. 難挑一定要在馬上進行。並且以回合 制來計算攻擊次數。
- 2. 單挑時, 戰馬是不受玩家操控的, 就 是說玩家不能隨意亂跑, 不能迴避。 雙方互相對冲一次算是一個回合。

關挑時可以自由更換武器,主要重點在於進攻時機的掌握,但是 遠距離的射箭攻擊多半會被檔下來。

4、在馬上行走、奔跑速度比步戰時快。

5、在馬上可以跳躍如懸霍、壕溝等障礙。

4. 單挑時為突出即時性,在每回合之間可不作停頓。

5.在某些特殊戰役中單挑boss獲勝,即表示總場戰役勝利。若是單挑武將不是Boss的話,單挑獲勝可使場票中敵人定時間內喪失鬥志。







103



究極⑤八列三館







販賣流通所:光譜資訊

遊戲類型:策略模擬

科技需求: P-233、32MB





空間無限運用

實現設計師美夢



可以自由自在的設計自己的房子。相 信是許多人的夢想。在「瘋狂空間王」裡 玩家將可藉著遊戲中的設計,一步步的 實現自己的創意巧思,達成成為設計師的 美夢·遊戲中·玩家將扮演一設計公司的 負責人・玩家的任務就是用二十年的時間 ,讓這家設計公司順利進入名人堂。而要 堂的條件,就是玩家要完成許多 商體,才有資格進入。也因此,在遊戲中 玩家得不停的接受不同客戶的委託,為前

來的顧客設計出嚴適合他們居住的生活空間

雖然在委託案中,玩家必須依照客戶的某些需求來滿足他們,才能獲得高分,但

是在設計的方法上,遊戲中卻是完全沒有限 🕟 制的 遊戲中提供了數千種的傢俱及物 件,以及上百種各式各樣的房屋格 局,只要玩家能夠想得到的方式都可以 自由進行設計、擺放!不管是把屋子砌 成迷宮一樣的隔間,或是把桌子一個個 層層疊起來, 甚至拿馬桶權充椅子, 在遊戲 中都是有可能的!只要客戶覺得滿意, 不論用什麼方式皆可順利完成任務。



平衡商譽與利益 創造最佳契機

在「瘋狂空間 E」的遊戲中,室内設計公司主要有兩個影響遊戲進行的數 值:商譽及資產。資產決定的是目前玩家所擁的資金,玩家可以利用這些資金進

行傢僎的囤積及購買 , 來為顧客的家進行 格局的修正。資產越 高,玩家可以靈活運 用的幅度也相對增加 也就更容易達到顧 客的需求。而商譽則 是在這個虛擬社會中 • 玩家所擁有的知名 度以及名譽,這一項 **會影響到前來委託的**

到獲得高報酬或高商



譽的大案子。但相對的, 如果玩家的商譽十分低 落,則會來委託的客人說不 定只是家裡需要簡單整修-下,甚至不過需要蓋間狗屋 而已。



委託案全憑自己選擇

由於遊戲的最終目的一進入名人堂,是需要累積到一定商譽的,而 時間上也有二十年的限制。因此在接委託案的過程中,就必須隨時注意到 資產與商譽的互動關係。有人如同豪賭一般的,在剛開始的時候不惜商譽



直落谷底,用盡了 一切手段吸取資金 ,而在後半段用吸 來的資金單力把商 譽提高。也有人穩 紮穩打。讓商賢緩 慢但穩定的上升。 要運用什麼樣的策

略,讓你的公司蒸蒸日上。 那就全看玩家的選擇了。

在遊戲中,總共設計了 上百個委託案,依玩家的商 **譽高低,不定期的出現讓玩**

家選擇。在玩家進入遊戲後, **首先進入遊戲大廳,玩家可看** 到每位委託人在大廳中走來走 去,玩家可選擇個別委託人以 察看每個委託案的詳細資料。 包括完成委託能得到的金錢與 商譽,違約懲罰的商譽,家庭 成員的基本資料,每位成員對 家具的需求與偏好、每位成員 的興趣、生活習慣等資料 ,玩 家可以根據這些資料來決定是







否要接受委託。當然委託案的難度也會有高 低之分,可獲得高報酬高商譽的案子,玩家 要付出的資產及時間就會越多,當然量力而 為會是比較穩固的方式,但是有時候需要奮 力一搏時,還是不能遲疑的。

究極多為別是館

人性化的評分方式



類狂空間王的一大特點,就是高度的自由化,玩家可以隨意的發揮自己的創意。也因此在遊戲的評分方面,也是設計的十分人性化。在遊戲中玩家接受委託人的案子之後,便要開始進行室内設計以及擺設。而在學問進行室內設計以及擺設。而在學問人會在房子中移動、作息,不停的給玩家們建議,或者是負面的抗議。諸如「我覺得這個顏色量好的。」「我需要大一點的空間。」「沒有地方吃飯啦!」等等之類的抱怨或建議。玩家必須尊重顧客們的意見,

並在可能的範圍內讓顧客的滿意度達到最高。

在設計及施工畫面中,對玩家設計有意見的委託人頭上會出現一個心情泡泡裡面看出委託人概略的想法是如何,不論是對顏色不滿,或是覺得空間太窄,玩家都可以簡單得知,而如果玩家希望《得到比較詳細的描述,則可以把畫面旁邊的系統視窗叫出來,細細閱讀委員



託人說過的話的紀錄。當玩家讓委託人的滿意度越高時,所得的分數也會節節上升, 一直到達成這個案子的目標分數,便可以順利結案了。

滿足購買狂的貨物流設計

在「瘋狂空間王」中,像俱的選擇也是遊戲的一大重點。遊戲中提供了數百種不同的3D物件供玩家選擇,特別的是玩家不必再到商店中購買這些物件了,遊戲中設計了一種全新的貨物流概念,在遊戲遊行的同時,貨物流就會在畫面的下方不斷的提供新物件的資訊供玩家選購。在貨物流中會出現各式各樣的家具,從歐洲古典風格、中國古董傢俱,到現代摩瓷甚至



書面下方的貨物流隨時提供新貨

各式各樣漂亮的末日 的現 的

超高科技產品一應俱全:玩家必須考慮自身可以運用的資金以及設計委託的需求,並從貨物流中尋找適合的家具並進行購買以及比較。除此之外,貨物流中的貨物還會依著不同的流行風尚,在出現物品的比例上也會相對有所改變。甚至偶爾遷會出現跳樓大拍舊或是便宜無法擋的流當品!對於喜歡瘋狂SHOPING的人來說,這可是你一展長才的大好機會喔!

滿足人物慾望

既然是要以讓客戶達到 滿意為最後目標。因此解 決委託案中每個家庭成員 的慾望。便是遊戲中至關 緊要的事了。遊戲 中的人物具有各種慾 望的隱藏屬性,包括吃 飯、喝水、上廁所、聽舍樂 、彈琴、看電視、閱讀、 品產、化妝等,這些慾望會



随著時間的不同與人物的不同而有不 同的成長速度。遊戲中的人物

會隨時依據各種慾望的高低 來決定行為,當吃飯的慾 望最高時,人物會自己 找食物吃,找到食 物後就能減少人物 吃飯的繁碧,這時





創造大衆快樂

其他的慾望也同時隨著時間而增 加。也因為人物各種隱藏慾望的 隨時變動。讓遊戲中的人物能更 加多變。透過這個人物慾望增減 的系統,可以設計出人物有不 同的生活習慣特性,例如頻 尿、早睡早起、夜貓子、瓊 視兒童、書蟲、連續劇迷、遵 更等。

除了慾望 的滿足外,遊 戲中的人物還 會隨時依據顏色、風

格、耐用性、舒適性、 價值感、美觀性、尺寸、



、光線、味、空間感、隱私權等各方面來加以許分,要是讓人物一直感到 不滿意,累積到一定程度後,

> 遊戲人物就會有抱怨聲 出來同樣地,如果 各方面都能讓遊戲 人物滿意,遊戲中 的人物也不會各情

給予合適的稱讚與鼓勵。

為了讓遊戲中的人物感到滿意,玩家除了依據遊戲人物的喜好與要求添觸

合適的家具外,還要好好的

研究居家的佈 局與動線的 設計,如得 到遊戲人物 的正面評價



倉儲概念也帶入遊戲中



雖然貨物流的選觸方便,但是在遊戲中玩家還有其它的對手也會循瞬簡品,所以在「貨物流」中出現的傢俱流過畫面之後,很每可能會被對手買走,甚至玩家在進行設計的時候所需要的傢俱並不一定會剛好有貨,所以玩家平時就必須能夠效利用資金及倉庫空間來購買以及存放傢俱,以備不時之需。由於倉庫的容量有限,而且累積太多的庫存會降低玩家的金錢,可能在遇到合適的家具時卻無足夠的金錢購買,庫存





太少時,又可能在貨物流中壓壓等不到所需的家具而無法結案。因此如何壓活有效的運用倉庫,來達成物需其用、貨暢其流的效果,可是考驗著玩家的經營概念的。

完全輕鬆體會設計的快樂



在「瘋狂空間王」中,室内設計不再是一種麻煩、專業的事,玩家大可依著自己的設計概念,仔細的排放家具進行室内設計;也可以就只是看著角色們在自己精心設計的環境中生活,或是依照他們的意見進行修改。遊戲中用著簡單的規則以及公式,以簡御緊讓遊戲整體的步調更加流暢。即使是隨意設計,但只要符合基本的設計原則就可以盡情的發揮自己的創意。有關室内設計原則就可以盡情的發揮自己的創意。有關室内設計的樂趣,玩家們不需要任何的專業知識便可在遊戲中達到!而在玩家完成一個案子之後,還可隨時

把它叫出來欣賞一下自己的傑作,充分體會一下完成作品的滿足感,真是不亦樂 乎。在【親狂空間五】中,玩家所有的設計點 子都能夠擁有實現的機會,你會想設計

华什麼呢?自己動手來試試看吧

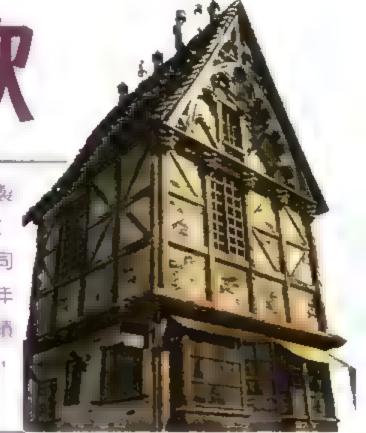


107

究極低八州三館



聖女之歌



聖女之歌 「爱」與「海」的交響曲

聖女的世界,由「愛」與「海」所構成的世界 它是一個從「海」 開始,於「愛」結束的故事

了爱」是整個遊戲的中心,磅礴而旖麗地刻畫出在一個唯向海洋製問命運的幽藍 年代中、人們如何地盼救體、努力地求生存。求生存,沒有對或錯,人們在求 生存的過程中,或實門、或安逸、或產生感情、或結下仇恨,這些都是生命的最自然 表徵,聖女之歌將引領每個人深入去體驗這場生命之旅,並給予寬容。在波瀾壯闊的 遊戲舞台上乘風破浪,「聖女之歌」要表達給大家的是一種更「深入」的遊戲世界, 更「深刻」遊戲感受。

預定推出日:12月

研究製造所:風雷小組

販賣流通所:風當小組 遊戲類型:角色扮演

科技需求:未定



大海 你的狂濤應可歇息 當真愛的樂章悠揚而起……

以製作Fantasy幻想式RPG見長的風雷,這次在「聖女之歌」中將風格推向全新的意境。如夢如幻的聖女之歌,在盛行武俠遊戲的國產遊戲中獨幟一格在上天下海的聖女世界中,人類並不是唯一的主角一無垠的汗洋佔據了絕大部分的空間,而人類所寓居而存的陸地沒入了海底深處,殘存的稀少陸地及人類生命的極地沒入了海底深處,殘存的稀少陸地及人類生命的延續,神留給了最稟性善良的一群。

在洪荒後的殘餘陸塊上求生存,人類更顯得卑

微脆弱·多變的 每样, 隨時在挑戰生命抉擇的智慧與勇氣。正當人們努力地為繁榮與延

續而搏鬥時,關於未日的傳說卻像寫雲般籠 單住人對未來的希望!

欲來未來的風雨,是被神寫定的結局, 還是忽明忽暗的人性?故事從一女孩艾妲說 起,為了追尋人類命運背後的,艾妲意外落 入海底深處的人魚城,當她好不容易返回陸 地時,竟意外發現自己身上,被期許著某 種使命……



亞薩城 鮮活人類文明與經濟的命脈

是一座位於峭壁上的濱海城堡,有著絕住的天然防守位置。是陸上最重要的貨物交易大城,亞薩城內時常爛塵著一股不安的氣氛。街上不見尋常百姓,更沒有熱鬧的人聲鼎沸。由於控制整座大城的守軍將領庫里西夫蠻橫寬整,只有繳得起「進城費」的富商貴族獲住入城內交易。人口販子監恩西與海賊們的奴隷買賣就是以此為基地。這個滿是悲歡離合、愛恨交織的地方,便是「聖女之歌」初期



長角森林 生命曾在此奮鬥不已



重要的舞台。

是位於艾妲的故鄉亞芙村西北方的一座巨樹之都,森林裡的樹木昔日為了要在洪荒時代的大水中生存下來,競相地往高處生長,變成人類躲避洪流所依附的參天巨樹。樹都帶茂密,白書時只有些微光線透入林間,暫時冲淡黑夜的陰暗。幽深的内部環伺著許多食人猛獸,然而,由於是寶物水晶花及實品鹿角的重要產地,村民們只好在魁恩西的壓榨下冒險進入森林採集,也因此,森林內常有人與獸的生死門。

河畔幽境 寓居著對大自然的依戀與敬畏

田於鹿狼在亞薩城外的大陸上到處肆 嗎,許多原來依山傍水居住的村民感受到了 生命的威脅,於是在安全考量之下,忍痛擇 別家園,暫時遷居他鄉,留下曾輕甜蜜的田 園,等待救贖到來的一天再重返。在聖女的 世界中,像直樣看似寧靜祥和的森林小屋, 其賣同時居留著對大自然的依戀與敬畏。



看成等 拉木 五味

海底世界 你所忽略的世界舞台



一個藍色的神祕世界一人魚的領地,在人類不可 企及的深海底,有聲有色的扮演著它們在世界舞台上 的角色 - 神的僕人。在人魚國王格里姆尼爾的帶領下 ,人魚們把城堡和海底下起伏的岩石緊密地結合在一 起,構築成一個壯觀的海底世界。結構嚴謹的宮殿中 ,一個關係人類存亡命運的神物被嚴密的鎮守署。等 待救曠世人的「聖女之歌」揚起,終止未日的輪轉。 在海難中受到重亂的艾妲因為被人魚們認定具有神賦 予的使命與力量,而被帶到這裡,變化成人魚,從此 和海底世界以及那個神祕的使命結下不解之緣。

遊戲初期的重要角色

序列

隆隆王范替马萨马迪兰、

#典 [

這來自選遠絕地冰大 陸的鐵漢子,是個認錢不 認人的傭兵,孤獨令傲的 姿態讓人很難真正了解也 的內心,強健的属上背 る的一支巨型砲管是他 的獨門武器。

茱兒

写模它要是 10xx 即的

主張し女

活躍於森林秘境的 白髮少女·一葉一笑中 ,溫柔恬静的氣質有 看撫平所有不安的 神奇驅力。

四叉

無ノブラがき返りる

去嘴猴腮的他鋼守著亞薩城牆大門。在投效守城將軍 庫里西夫之後,對村民強取豪奪 ,從一個擁有一身好武藝跟敏捷

,從一個稱何一身好武勢跟敬捷 身手的年輕人,變成一隻寄生在

老虎頭上,沒人敢拍的大亂



次亞

是人魚王國上下崇拜的偶像。不 過,這個天之驕子受到了惡魔 的詛咒,必須迎娶具有

神奇力量的女性 人類才可以擺







究極低八個三館

哈利波特與神秘的魔法石

(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)

[1] 未 则 挥 1 [1] 医特 1 靈麗 [5] 高麗 [5] [1] 中 原 [5] [4] 年 [5] [6] 中 [5] [6] [7] [7] [7] 1、香味 中国国际特性的成果,但为品种"的原则"主 可与是治疗学的 经第二进入部署 的人名格鲁 医特子腺 山區 向上在了





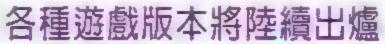
起進入處處驚奇的魔法世界吧!

販賣流通所·美商藝電

快將平凡無趣的世界拋在腦後,一 起進入電腦裡的哈利波特與神秘魔法石 中,霍格華茲魔法與巫術學校就讀吧!哈 ₹ 液特·一個受訓中的小巫師·在充滿了 冒險、歡樂和危險的世界裡・學習一切神 秘未知的事物。這個充滿令人驚奇的挑戰 和令人難忘的故事,是由世界暢銷作家

J.K.羅琳女士所創造的。

哈利波特是英國作家羅琳女士筆下的虛構角色。從系列小說的第一本"哈利波特 與神秘的魔法石"問世以來,哈利波特這個名字已經成為全球家喻戶曉的人物,已發 行的四本系列小說也是排行榜上常勝軍,總發行量已遭逼全世界發行第一的聖經,因 此,許多國際知名公司競相爭奪其發行電影、電視及遊戲等週邊產品的授權。哈利波 特,這個戴著贏眼鏡、額頭上有著閃電傷痕的11歲小男孩,不僅是巫師世界裡的大名 人。同時也在我們這個麻瓜世界裡掀起一陣軒然大波!



這次出版的PC版也以節奏快速的魁地奇比賽為 特色,讓玩家更能融入哈利波特的魔法世界中。另 外除了PC版之外,哈利波特與神秘的魔法石也將發 fiPlayStation(r), Game Boy(r) Advance and Game Boy Color system版本。各個版本將利用其各平台 的硬體特色、傳達哈利波特在霍格華茲奇妙經歷。





預定推出日:11月

研究製造所:Know Wonder

遊戲類型:動作冒險

科技需求:未定





霍格華茲魔法學院真實呈現



本遊戲根據系列小說的第一 部,也就是哈利皮特第一次進入

在格華茲魔法學院的時候所改編。在格華茲是獨法世界中最等有聲聲的魔法學院,是每個巫師家屬都經過已

的小孩送去就讀的學校,玩者將扮演剛進入霍格華茲的時候的 哈利波特,充滿著剛脫離德思禮家庭的喜悦,和對將進入霍格 華茲魔法學院就讀的興奮之情,並且慢慢開始去解開關於自己 身世及魔法能力秘密的旅程。遊戲中的3D畫面包含了不可抗拒的吸引力。裡面許多場象及物品都會讓小說的忠實讀者有身歷其境。 置身於魔法世界真實的感覺。

● / U的 作画的 穿風大麻 ·

遊戲方式是以秘密行動模式為主要特色,因為 時人成特置是一個。孩子 ,沒有什麼抵抗的力量, 最好不要碰到不想要見到 的人避免無質。遊戲進行 時,玩看必須要帶領著哈 和等過產格華茲大廳,四 處曆行,避免與專找學生



●收集之樂樂無窮

當然購!玩家扮演的是最 受喜爱的小男孩哈利波特·所以 將可以在霍格華茲充斥著秘密通 道和房間的學校城堡裡自由探 啦·並努力學習成為一名巫師。 當您穿過那些古老的走廊時·您 可以拿巧克力蛙(Chocolate

可以專巧克力蛙(Chocolate Frogs)補充體力或者像收集金幣一樣地收集Bernie Bott的 全口味豆(Bernie Bott's Every Flavor Beans)。您還可 以和榮恩、妙麗一起上孚立維教授、Flitwick)的法亦讓學

習升空術的技巧、熟悉咒語和藥劑的用法、找出故事中的神



秘通道和秘密 區域、接習高 速刺激的配地奇

球賽、以及收集一些奇奇怪怪的物品來解對該題,與JK 羅琳創造出的奇幻世界互動。



皮的幽靈皮皮鬼相遇。另外遊戲中的冒險環境是會變動的,時間的流逝會改變遊園環境的東西,例如會移動的階梯和會改變位置的教室,哈利如果要上課的話,可是每次都要找上好一陣子了。

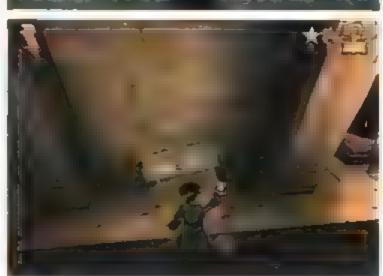
簡單、刺激、有趣的遊戲方式

哈利波特與神秘的魔法石,將會是一個輕鬆簡易的遊戲。玩家將會在遊戲裡遇到小說裡所有的主要角色,而這些角色的造型是根據 目前拍攝中的電影版人物所設定的。遊戲設計 製作公司將這款遊戲定位在年紀較輕的玩家, 因此在操作和謎題上的安排都儘量以容易上手



為主,只須用骨鼠和鍵盤上的一個鍵即可操作。遊戲可以配合使用軟體加速程式或者硬體3D加速卡,因此電腦系統的要求也將不高,相信一定可以滿足玩家、享受這套最新的互動遊戲。







111



你還在玩老舊的遊戲。 拜託~來看看全世界現在氣些什麼吧!

穿着被壁。積地

無所不能

美國前上市9個會至過至第第五名。

赤色戰線台灣戰略總部

http://www.interwise.com/tw/redfaction/index htm



點什麼點?我炸爛牆豐取你小拿



以前....你可以龜縮牆後 現在....你無處可線

REB FACTION

www.redfaction.com

躲什麼躲?看熱感應檔隔牆殺人!















[異直舊生育景之戰略遊戲] 買就 形 具座餘生2中文版



建設長に産











PC史上最完美的網球系列





最佳 AI 對手

完善的對戰功能

簡易的操作方式

16個場地、32個選手

囊括四大滿貫賽事



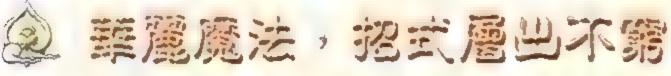








能得其一。可致天下。 一場淹沒於三國歷史中驚天動地謀略太比拼。 決定了龍與鳳的宿命。 三國群維事系列首個角色扮演遊戲。



@ 三國名將,逐一登場

愈 數十個支線圧務等你發掘







閱荡古龍裁使世界縱橫網路遊戲天下



即將席捲整個網路世界





法在基金基本的基金司司及公司







十年前你在竹科,五年前你搞網路 現在你要什麼?

在1%的成長時代,成長128% 拿到第二類電信執照 為高科技類股的導上櫃公司 創造了超越100%的成長紀錄 在暴風雨的時代中創造了傲人的春天

現在

一類以科技及研發為核心的橋子要將屬角伸向全世界,要讓遊戲研發成為台灣的驕傲 準確命中標把紅心 國際化的橘子要徵100位研發青英



- Senior programmer & engineer 45人 年齡20-35歲 專科以上畢業,電子/電資/資工/通訊科系尤佳
- Programmer & engineer 25人 年齡20-35歳 專科以上畢業・電子/電資/資工/通訊科系尤佳
- 2D Artist 10人 年齡20-35歲 美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗
- 3D Artist 20人 年齡20-35歲 美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗
- 遊戲企劃人員 年齡20-35歲有遊戲製作經驗尤佳,附作品優先考慮

第一場公開招募10月13日/第二場公開招募10月27日 第不接受電話・要件及規則・應逐階級内容及登録運動委員www.gamania.com/job





OHA IMMORTAL SOVEREIGNS INTERPRETATION OF THE PROPERTY OF TH

相德之門」「創世紀9」 網路創世紀」「銀河飛將」製作小組 合力打造 21世紀即時戰略完全新型態

听新的遊戲特色:

- ○以運隊為基礎的軍事指令與戰鬥—利用如士氣、補給國 控制區和可視範圍等戰爭要素
- ●混合多達50個不同的戰鬥單位 以建立上于種獨特的 連隊組合
- 地形。障形和連隊效率要素將左右兵團的戰鬥具移動 能力
- ●《探索/觸發》系統容許玩家在遊戲中進行上百個探索 活動。以開發最先進的技術。了解可汗社會的歷史 並且成功地建立王國。
- 自動管理的《補給與需求式》經濟系統 可大幅省略 微管理的需求

2001年末 可汗胜醒 www.gamania.com









支度LAN與Internet連線

讓你瘋狂對戰無國界

遊戲補子數於科技股份有限公司

TIMEGATE





会 軟體世界

Have a good GAME!

、20萬的天堂子民,準備下水雕





典 * 藏



追绕發行



- 典 藏天堂1.70c最新水之都版本典藏光碟片
 - ●典藏超級雙序號400點水之都時數卡
- 典藏最新版圖說明手札(歌唱之島及隱藏之谷資料大解析)
- ●典藏水之都限量海報
- ●典藏水之都與殼樣光碟珍藏盒



- 更上最大寬頻Giga ADSL 兩個月免費大放送
 - 卡達立得cReader及45點點數
- - 橘子VIP卡+499G點大放送



準備好可沒。深深的吸一口氣。下水來一趟水之都深海之底 10/27-11/6撞先開放测試。相和下水來一趟水之都深海之底吧

10月7日中午開城後两小時內水之都太前水。接先上線進入水之都領域百麼。 你絕對有非常久的機會得到防《武券》、默嘉卷軸《祝福武兰·沙等多種武器實物順』

遊戲橋子數位科技股份有限公司 GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. 台灣台北縣235中和市中正路736號18號26(martisense) 元。0800-031500 FAX. +886-28228-1920 http://www.gamaniaspor













不=提的天皇。超感官超享受

TENTE TO THE TENTE OF THE STREET OF THE STRE

EXEBNPC 液体一度 經 無 賃 何 的刺激旅程

Control of the second of the s

人性化介面主新電腦

○10/27 天堂水之都典藏包全省便利商店及3C等各大賣場同步熱賣中 ○11/日號MANIA遊戲玩裏誌及各大合法授權網咖皆可取得天堂水之都遊戲光碟

一月/日天津全面改造 建加生 建加生 医多原毒黄活動 计丛 京絕對有漢字天的機會得到

· 武海國家通義與 而建立上 | 招唤新等多種武型實物唯

gamania





新藝術遊戲學苑 Www.nuart.com.tw

进场场

遊學苑之誕生

畢業≠失業

鞭名實格 :

* # 歳以上對進入遊戲產業有興趣的青年男女 |

開課日第 2月3日

上陳時間 每週一 五晚上7點至10點

上謀時數 480小時

最新訊息講演

電話:02-86676333-301 300

傳真:02-86676388

E-mail:service@nuart.com.tw

Http://www.nuart.com.tw

SAME



新藝術園館科館最份有限公司 NEART INSTITUTE 別錯過成為遊戲製作少組一員的機會







遊戲工坊

「大江東去 浪濤雷 千古風流人物 故壘西邊人道是 三國周郎赤壁…… 」蘇先生這首大江東去,可說是道圖了千古以來人們對一國赤壁之戰的懲往 之精胸!不過生在現代的玩家們可就幸運多了,透過精心設計的遊戲,人人都可有助親身體驗般的實身於三國戰場。這款傲世三國 赤壁之戰中,就設計了三方陣營各七場戰役供玩家體會。更神奇的是,它還有現代爆笑版會擔先推出,現代台灣政壇的宋、扁、連將化身為三國的曹、孫、劉,共同在赤壁慶兵會戰,以古總多,實在十分有趣。

赤壁戰火連天 三國英雄出陣

「赤壁之戰」是以之前「傲世三國, 為基礎所推出的增強版,因此在遊戲的 方式上,基礎上是與傲世三國相同的。 但遊戲在劇本式的戰役方面。增加了以 赤壁之戰為中心,包含三方陣營的二十 一場新戰役,可說完完全全的把三國赤 壁之戰完整的融入遊戲中。而在赤壁之 戰歷史中大有表現的名將們,也都一一 將出現在各場戰役之中,讓玩家們運籌 帷幄,留下干古英名。

遊戲的戰役劇情以三國實義為整本,幾乎完全的表現出小說中的種種情節。舉例來說,像是會操兵敗亦壁,五百里大撤退的這場戰役,其勝利條件就是設定為曹操能逃回地圖西北方的角落,因此玩家可以不管其它兵將的死





活,只要讓曹操死命的逃就行了。而途 中與小說相同的,曹操一樣會遇到張 飛、趙雲、關羽等人的埋伏,其驚險刺

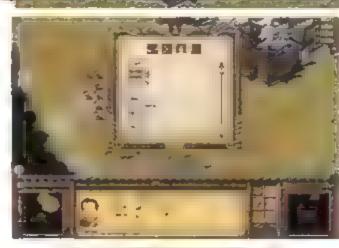


穩定内部經營是勝利基礎

雖然「赤壁之戰」是一款即時戰略 遊戲,但是在遊戲中經營也是很重要的 部分。就如同真實的戰爭一樣,如果沒 有強大的後勤實力為後盾,是很難取得 勝利的。遊戲中的經營包含很多複雜而 有趣的內容,玩家若想要得到強大的軍 事力量,就必須綜合管理內政、外交、 生產、祭祀、科技、貿易等工作,為戰 爭做好各方面的準備。

對生產和單專影響最大的是科技的發展。遊戲參考了三國時期社會各方面的發展。設計了近百項的科技内容,建立了複雜的科技樹。隨著科技的發展,生產效率將得到很大的提高,部隊作戰能力也會一步步變強,甚至可以製造出摊角不同強大功能的作戰器械,讓你展開全方位的攻擊。每項技術都採用當時的名稱並提供了詳細的圖文介紹,玩家可以通過遊戲來瞭解三國時期大致的科技發展狀況。





多樣化兵種戰鬥更添變化

在戰鬥的部分,「赤壁之戰」承襲 了「傲世三國」的即時戰略模式・而且 做了不少強化。新增了三個兵種・便遊 戲基本兵種總數達到六種。每個兵種都 有其鮮明的特性和獨特的作用,加上較 前作更為強大的人工智能,使得玩家能 夠根據自己的喜好和意願・自由發展出 非常豐富的戰略戰術組合。此外,墨增 加兩種高級的馬匹黑馬及白馬。黑馬是 由科技研究得來,可直接在原來的馬棚 中就可以生產。由馬則是不能夠生產。 只能由大場景中隨機出現,或者可以修 佛像得到,其特點是生命很長,且能夠 自動補血。



運加置富的武將設定

在武將方面,「赤壁之戰」取消了 原來的文官、異人的分別、將所有武將 分成四種類型:攻擊型、防禦型、衛士 型、均衡型。不同類型的武將初始的能 力是不同的,每次武將升級都增加四個 額外的點數。攻擊型:攻擊力+2,防禦 力+1, 臃力各+1。防禦型: 攻擊力+1,







味,「赤壁之戰」在國内正式發行 時,將會先推出一個以當前政治生態 人物取代一國人物的「赤壁之戰 爆笑 版」。在爆笑版中,君主和武將換成了 現代政治人物,綜觀當前國內的政治 生態,是不是很像三國時代的情形 啊!猜猜看,劉備、孫權和曹操是誰 扮演的呢?除了肖像換成有趣的現代 人物之外,所有的對話也都以白話的 方式重新詮釋,對話該諧幽默,當你 指揮士兵時,士兵回答的不再是「是 的,主公!」,而是「OK」立刻出發!」 或是「別催了,好嗎?」。在爆笑版遊 戲中,玩家可以任選一個你支持的陣 營,好好的將七場戰役打個爽快。也 許有人要問,那我可不可以扮演我不 喜歡的角色,當然可以啦!只是不一 定要打贏囉,一路胡搞到底,弄個滿 城風雨、滿天神佛,不也是另外一種

玩法嗎?

為了給國内玩家帶來更多的趣

魔力各+2。均衡型:攻擊力+1。防

禦力+1·魔力各+1·還有一

點值隨機增加一項。而且四

種武將每一種都有獨立的

十五種 武將技, 武將技從

原來的十一種增加到近五十

種, 熟練掌握並靈活運用不同

效果的武將技將對戰鬥產生極

大的影響,從而也將成為玩家爭

霸的高級技巧。

遊戲工坊

別來煩我,我還要好好大玩特玩《文 弄 与12 告者一產 笔程 爾(Sid Meier 又要推出新的!。略应致·疑"量是套。 国人と致・エスタで初旬に責任學主義・ 1+ 1 1 1 1 1

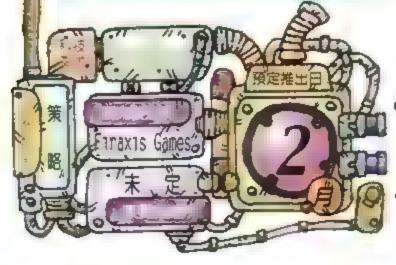


臨海的球場風景美不勝收

在四大環境裡建造球場

《席德梅闢之模擬喜闡夫》(Sid Meier's SimGolf, 暫課)是一套玩家 不需具備高爾夫球的常識便能享受的遊 戲,但它也能讓高爾夫球的愛好者沈浸 在遊戲的挑戰中。遊戲一開始會給玩家 一塊土地,讓您一點一滴地把它建造成 完美無缺的高爾夫球場,遊戲有點像 《模擬城市》,但它不是要讓玩家建造超 級大都會,而是要抗家蓋一座超級高聞 夫球度假村。基本上,遊戲會隨機產生 的遍佈全球十六個地點裡的其中之一張 的地圖給玩家。您首先面對的挑戰便是 在不同地區下的不同自然景觀蓋球場。





例如,如果您是在不列顛群團設計球 場,您的挑戰將來自該地區鋸齒形的海 岸線和整天叫個不停的羊群;如果您是 要在夏威夷蓋球場。它將會蓋在火山環 伺的地形上。這十六張地圖可進一步**會** 分為四大環境,分別是綠樹如茵的風景 **區、一毛不拔的少萬、受大自然侵蝕而** 成的地形、以及熱帶性地區。和《模擬



中古城堡是愛爾蘭蓋球場的特有建築





累積資金越多,建設經費就越多

城市》或者《模擬市民》更相近的地方 是,這些環境中的每一個都有各自的舖 磚貼圖(tile)與結構設定,讓您可以 用來美化球場。讓它擁有獨特的外觀和人



透過沙坑、水塘或樹林可增加球 場的難度



花腦筋為球場設施佈局

然而和《模擬城市》不一樣的地方 是,《模擬高爾夫》不會有任何已革備 好的劇本(scenarios)。在《模擬城市》 中,遊戲會丟一些挑戰給您。例如應付 地鐵罷工或為新體育館加強大聚運輸: 但在《模擬高爾夫》中,玩家只須花點 腦筋在球場的設計上。您可以在每一個 凋附近增加沙坑、水塘、和樹林,也可 > 森由增加坡度或改變特定球洞的高度 **位置,讓您的球場更具挑戰性。當您為** 球場的基本設計完成佈局後,您可以進 一步增加球場的休閒功能,如:設計點 心小鋪、旅館、大型度假村、造價高昂 的住宅、甚至是名流顯實專用的飛機跑 道。所謂創業維艱,由於遊戲剛開始時 玩家的預算有限,僅能建造一座小球場 和設置些簡簡單單的球周。但當您的球 場開始吸引一些來會進場打球時,您將 能用賺進的鏈,再來蓋一座全功能度假



沙坑比綠地多的場地更具挑戰性。

球場。當然啦,您也必須限制花費和預算,以維持諸如球場除草和清理的費用。一旦您的球場營業後,來賓會馬上開始打球,所以現金也會跟著流入您的口袋中。這些來賓會增加遊戲的樂趣,因為他們將是决定您的球場是否成功的要素。讓他們打得快樂是最重要的,因此您必須藉由不斷地提供或改善球場設施,如:高爾夫球車店、可休息的長橋、或者是放些可清除高爾夫球上的泥濘和雜草的洗球機等,以盡其所能地符合他們的需求。





球員的心情會透過文字來表示

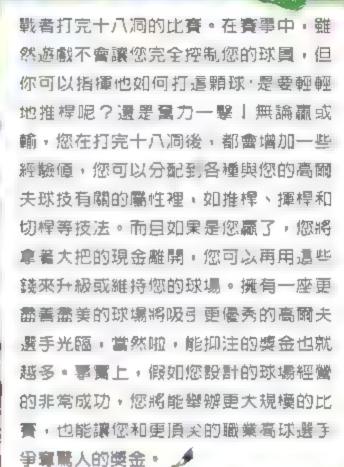
每一位來賓都有自己的個性,同時也有一段可供玩家追蹤的背景故事。例如,遊戲裡有一位來賓是一位企業家, 他會招待其中一位客戶來球場進行球 級。假如這兩位來賓能「竇主盡歡」的

> 話,他們的生意持 續下去。而且未來 遵會再到您的思想 打球。但如果他們 玩的不痛快的結構 他們的生意為兩個 人也會把您的球場



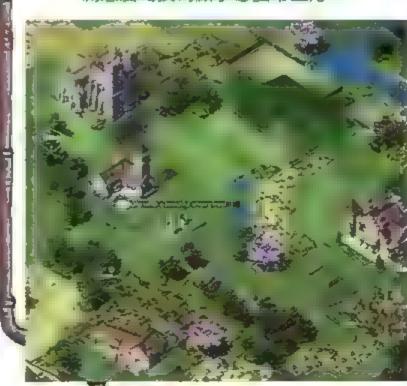
球員的名字曹顯示在人物的身旁

列為拒絕往來戶。追蹤每一位來質的心情是非常容易的,因為每一位角色將有所屬的資料介面顯示在螢幕上,它將讓您子解他們在球場的一舉一動,讓您能配合他們的特殊需求。 日您建完球局後,當地的職業高球選手也會經常來球場打球,藉此挑戰您的球場。在這種場合下,玩家將可以實際地控制您的角色。事實上,《模擬高爾夫》也將是第一套能讓玩家同時觀看,也能控制您的高球選手的遊戲。您控制的角色將和挑





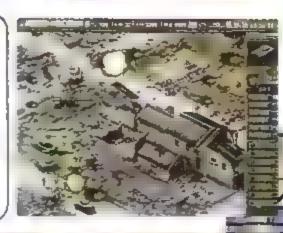
滿意度和技術顯示在螢幕上方



遊戲工坊

八年抗戰

好久都是有出租图量的现代歌略遊戲了「難如訊團外的此類型遊舞為數文人。但是一東語問題不通。二來歷史文化計等也是有盟國國,比較東遊問題是養了一點 即將在年底难出的 八年玩歌 。在歷史取付上是我們執首的中日數爭、死取所單簡的是我們放定的國軍。相信是許多資好數略遊翻的人一分對手的作品。我們說先東看看這數遊翻的有具門。

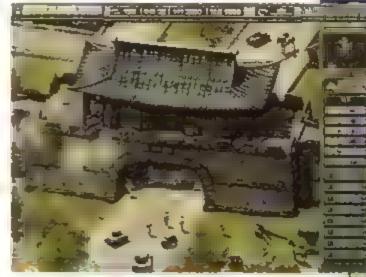


大時代的悲壯故事

民國二十六年七月七日,蘆青橋事變爆發,自此展開了中日之間長達八年的單事戰爭;有關於這段悲壯的歷史,想必各位玩家必定耳熟能詳、絕不陷生。「八年抗戰」,正是一款以中日戰爭無主題的戰略遊戲,整個遊戲即是以這段雙重八年的戰爭歷史為劇情,讓玩家參與各大。戰役,歷經數十次的戰別,從遊戲的過程中,瞭解中日雙方兵力、裝備與戰術的差異,進而感受到五十多年前中國戰場的緊張局勢,以及當時的激烈戰力。

豐富劇情重現當年戰史

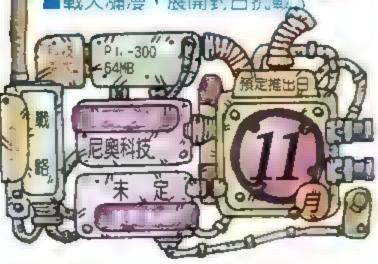
過去無論是國內或國外的戰略遊戲,都鮮少以中日戰爭為主題。「八年抗戰,則針對國內玩家最熟悉的題材,設計以中日戰爭為劇情主軸,讓玩家扮演華中戰區的部隊指揮官,從上海會戰,應擊等多場為的戰役,再加上戰作,對對日抗戰的實際之外,經關大反攻劇情,總關一時,與對日抗戰的實際之外,遊戲中更增加了當年國軍衛未進行的大反攻計劃,讓我有因為盟軍空投原子彈而提前,與我自然可能,國軍是如何進行反攻,一个內侵失士的情節」



■每一個關卡都有其特殊的地理 背景

小營長為國為民力爭上游





升級的條件及部隊變化

	名望道	作戰部隊	預備部隊
○ 營長 二梅中校)	50	10	4
1 萬長 三梅少校	300	14	6
2 態長 二梅少校	600	18	8
3 副音長 一星少将	1000	22	10
4 銃長(一星少將)	1500	26	12
5 副軍長(二星中将)	2100	30	14
6 軍長(二星中将)	2800	34	16
7 集臺重副司令 (三星上將)	3600	38	18
8 集事軍司令(三星上將)	4500	42	20
9 戰區司令(四星上將)	5500	46	22



玩家一開始所能率領的部隊有限



■隨著戰功的累積玩家將步步高升

戰略的安排決定勝負

除了劇情安排之外,戰略遊戲最注 重的當然就是就是整個遊戲的戰略性設 計的如何,畢竟戰爭除了兵力的多事。

裝備的良莠、物資 的供應之外、決定 勝敗的因秦就在於 戰略的運用與安 排。在「八年抗戰」 中,地形是影響戰 略運用的最大要 **爨, 各種地形對於** 不同的兵種都具備 不同的防禦等級· 地勢的高低也絕對

影響攻擊力的發揮。玩家必須因應每 關戰場的形勢,策劃出最佳的攻擊路線 或防禦陣式。利用地形的掩護與路線 的安排,常常能出奇制勝,以專擊

衆!豐富 的設計、 多變的戰 術運用, 將堅實的 考驗玩家 的戰略思 老。

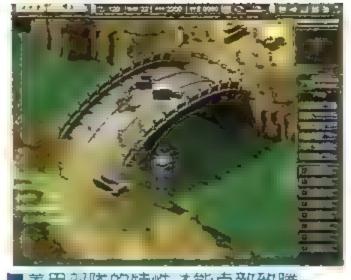


地勢的高低將會影響攻擊力

置非常重要

十八種精銳的戰鬥部隊

在「八年抗戰」中,總共設計了十 八種不同特性的部隊,包括輕、重步 兵、各種重、輕型坦克、大砲、突撃 隊、工兵……等等,更特別的是還有抗 戦時期著名的大刀隊・毎-種部隊因為 屬性的不同,適用在不同的戰場地形或 是戰術任務:玩家在每一關任務達成 後,都可獲得各種不同的物資或配備。 您可以自行安排組合,建立各種部隊。 以應付未來各種可能的戰局。除此之 外,經驗值意高的部隊,在戰場上的表 現就創強悍,往往能夠以弱擊強、發揮 以一當百的戰力;而部隊的士氣也是影 擊攻擊強弱的關鍵。但是在戰局吃繁的



■善用部隊的特性才能克敵致勝

狀況下,您沒有太多的時間可以好好整 編訂練,如何一面應付接連不斷的戰鬥 任務,一面強化己方部隊的戰力,將 是所每玩家最大的考驗。



部署軍隊的介面非常簡單

圖形化介面,讓戰略遊戲的菜鳥可以

毫不困難地立刻上手,專心地研究如

何打好漂亮的一仗!而對於高手級的

玩家,遊戲也設計了諸多熟鍵,下達

指令更為快速、方便!再加上詳細的

部隊的種類共有十八種之多

操作介面簡單易上手 有鑑於過去一般的戰略遊戲,因 為指令擎多、操作介面複雜, 常常讓 許多玩家望而卻步,「八年抗戰」則 是以最簡單的滑鼠基本操作方式,及 全中文的線上提示,配合簡單明瞭的

部隊屬性 表單・玩 家可以充 分掌握所 有部隊的 狀況,做

出更有智 慧的判



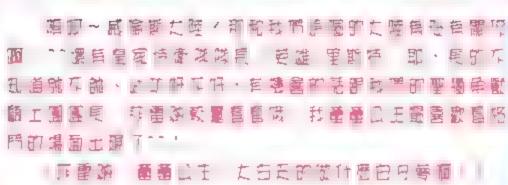
■遊戲提供小地圖供 玩家方便部署

新!









深邃背景的故事

威倫斯,傳說中帶來生命以及希望 之神的名字,周時也是這一片大陸的名 字。

而原本一同生活在遺片大陸上的人 們漸漸的分裂成三個國家,光之國一法 擅闡 - 風之國 - 雅蕾斯 - 炎之國 - 卡拉 **迪亞,而這三股力量就像天平樣的支撐** 起了大陸的和平,就在大陸曆126年, 原本一直生活在黑暗深處的魔族出現於 人類的歷史中。早己忘卻了戰鬥技巧的 人們,就在剎那間人們的歷史進入最黑

暗的世紀,就在這一年黑暗龍罩了整個 感偏斯大陸。

而這場人們與魔族之間的戰爭就是 歷史上所謂的聖戰「降騷戰爭」。在降 魔戦争之時,原本居於劣勢的人們卻由 於三聖器的力量的展現,人們開始擊退 由隨王菲勒所率領的龐族、最後更由於 二聖器合力將魔王-菲勒以及魔劍-希 維恩一起封印到黃泉之門中,人們終於 當到了勝利的果實,而和平的曙光再次 的隘隔在威倫斯大陸上。

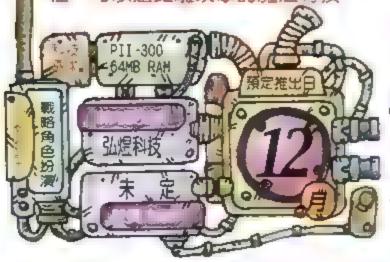
在大陸曆1056年,光之國-法拉爾 爆發了有史以來最大的内戰。由宰相夏 為斯所發動的政變,便得原本一直治理 光之國的法拉爾里族瀕臨滅亡。而就在 政變平患的五年後,由原皇家侍衛隊長 「英雄-里斯特」所帶領的革命軍,發動 了革命」隨即就在次年制裁了宰相要為 斯,然而看似光復了法拉爾王國的英雄 里斯特·卻被自己最親密的戰友塞西爾 所背叛,因此戰死在沙場之中。手中掌 握革命軍的塞西爾就在此時自立為法拉 爾的新國王,然而法拉爾皇族殘留的血 脈迪克王子 - 也在塞西爾自立為王後遭 到無情的追殺,而再次的開始流亡的生 涯.....

45度角的地圖

在《炎舞》的世界中並不是一張平 躺的地圖,取而代之的是以45度為視角 的地圖,而且在世界地圖上物件也是採 取立體的方式呈現,玩家進入世界地圖 時會發現在地圖上有許多的"據點"而 這些據點就代表了一座城市或是一個戰 場・而且隨故事的進行在地圖上還每出 現新的據點哦!而《灸舞》的地圖是採 取立體形的地圖,所以在《炎舞》中角 色不管是移動或是攻擊都會受到地形的 影響,而且戰鬥的結果還會隨玩家所站 的位置不同而產生不同的結果,所以只 要玩家站在比較高的地方攻擊,進樣是 會對敵人造成比較大的傷害,因為《炎 舞》是比較接近真實的戰略角色扮演遊 截,所以就連攻擊方向所造成的傷害,

> 都會有所不同,就像背後偷襲所 造成的傷害一定比正面攻擊大。





▲角色在移動或是攻擊時可都會 受到立體的地型影響喔!



這是風系的魔法

塑造完全屬於自己的角色

在遊戲中。玩家也和一般角色扮演 遊戲一樣打倒敵人獲得經驗值來提升對 角色的等級,但玩家可以决定角色升級 所要提升的能力,也就是玩家可以把自 己的角色。練成-個攻擊力和生命力超 高的戰士型角色,當然也可以把能力放 在龐力和龐法値上面,讓這個角色變成 一位精通魔法的大魔法師。玩家可以根 據自己的內好跟習慣的戰術來雇用傭 兵,當然各種傭兵都有他獨自的特殊能 力,就像魔法師可以從旁支援、弓箭手 可以利用弓箭做遠距離的攻擊等。



在立體地形可是會左右角色 移動的範圍「



以地形來製定戰術可是致勝的不



精細的30人物應該也是炎舞



在遊戲也有像弓箭手這種可以遠 距離攻擊的傭兵可以運用。

施放出超強力魔法球

在遊戲中。玩家可以在戰場上找到 7種元素石分別是『地、水、火、風、 光、暗、無」、只要玩家拿3個原素石到 城鎮中的魔法屋合成。此時會以原素石 組合不同而出現不同的魔法球、要是排 出特定的組合,還會出現傳說中的大廳 法上而因為龐法球是屬於道具,所以就 連載士型的角色也可隨意的使用。所以 施放魔法不再是魔法師的專利了。

在遊戲中每個角色都有專屬於自己 獨特的必殺技,就像這種全會面的 特技



人物介紹:

迪克・法拉爾

法拉爾王國的年輕王 子。因為墨西爾的反叛而再 次遭到追殺,而在革命軍之 中並非全部的 人都信服於 塞西爾, 就這樣迪

克開始結 些殘存的力 量,而再次 的組成了新 1 軍命革

莎雅

法拉爾王國第3軍團的指揮 官。因為莎雅的父親就是英雄 里斯特・更因為是莎雅是人 頻與妖精的混血兒,所以莎雅 從小就具有超越常人的力量。

西莉絲

繼承魔王菲勒之 **血的魔族後繼者。在** 降雕載事中而遭 到 二聖王封印的 魔王罪勒唯一的 後繼者,而身為魔王 的繼承人西莉絲自然而 然的成為魔族的領導



人稱深紅流墨的天才劍士!他和英 雄里斯特一直都是最好的朋友,就在 里斯特為了法拉爾王國戰死時的遺禽 替我好好照顧迪克王子,讓他成為一 個偉大的君主"就這樣子,亞洛 斯背負起了照顧迪克

的責任。





139

暗黑武士道

避過了長久的等待,「暗黑武士道」 多於 進入完成階段 · 並且即將發 行了。清醒此超越暗黑破壞神惡刚滯職志的動作RPG遊戲,在經過我們多 北的介绍之後,相信玩家們已經都大致都了解整個遊戲的型態了。在遊戲 的完成階段,我們再發一些新增的部分做一次無廣,讓玩客更能了解這個

否能购削「暗黑破壞神」 比差呢?那 就要玩家自己就都**看**才知道**啊**!

運用大名維繫武士之魂

欠只能派出四位上場·所以玩家可以透

過大名來指派武士·及有登場的武士·

就會在大名母邊休息,恢復生命與氣。

您可以隔時把陣中的武士傳送回大名身

遇。也可以随時把已經休息夠了的武士

派上數場。更重要的是,大名可以將陣

亡的武士度活。但是大命的能力並非常

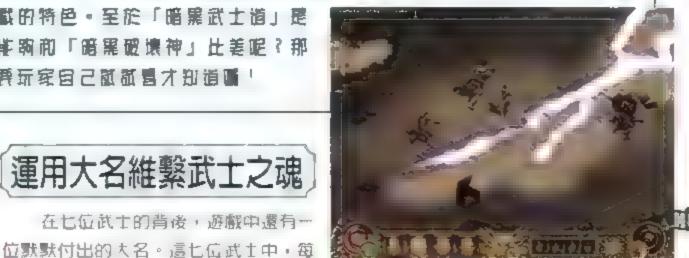
無限制的, 這些動作都需要耗費大名的

氣, 還好大名的氣也會隨著時間而恢

厦。只有在氣足夠時,大名才能傳送武

1、讓武士優生。舊用大名的能力,才

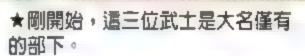
能夠持續發揮整支隊伍的戰力。在戰兄



危急時,最好能適時將傷重的武士傳送 回大名身邊、派精力充沛的武士前來頂 替。千萬不要等到式 1 陣亡之後再讀大 名教冶,冕傳讓大名精疲为竭。





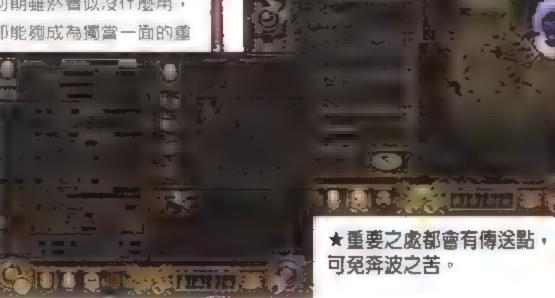


策略養成也是遊戲重點

在「暗黑武士道」中,由於一次要 同時控制四位武士、所以難說遊戲是動 作RPG類型,但基本上已經融入了許多 即時策略遊戲的觀念。如果想要操縱得 當,務心適時切換武士、更改戰鬥方 式。而適當的培育武士也是重要的上 作,由於一次只能派四名武士出陣,因 此如何調配武士的成長。會是玩家最大 的課題。干萬不要因為某位武士比較好 用而冷落了其他武士,有些武士如弓箭。 手與劍客,在遊戲初期很強,但是到了 中期就明顯成長减緩 也有些武士如去 師以及忍者,初期雖然看似沒什麼用, 但是到了後期卻能夠成為獨當一面的重

要角色。因 此如何均衡 的培養你的 武士們,是 很重要的一 件事。

> ★武士的 狀態與屬 性,每一









創新的鐵匠系統 打造 神兵利器

在訂伐黑暗之王的征戰中。武器裝 備自然是不可或缺的。在任務初期會遇 到一位鐵匠,他可以幫您打造出各式各 樣的裝備。在任務進行中,只要撿到了 用不到的武器裝備,您都可以將其送給 鐵匠。鐵匠會把這些裝備都拆散成零件



★收集材料後,鐵匠可打造出更強的裝備。



★有好的裝備能增加攻擊力。



與原料,等到累積足夠的原料 之後、您就可以請鐵匠幫您打 造出更强的裝備。裝備可以分成 大類 网搏武器、透程武器以及護 甲。此外·打造出來的裝備也有各 種等級、敏捷度以及力量需求,符 合條件的武士才能使用,鐵匠還會 無您把現有的裝備進一步強化。要 是您搬到了適當的寶物,就可以把

巧妙運用陣形 發揮最大戰力

在「暗黑武士道」中、將陣形變化 應用尋林禽盡致。透過不同的瞳形,隊 伍可以展現出各種不同的風貌與戰力 遊戲丼提供了十二種陣形・此外您也可 以對各種陣形做調整編修,以符合自己 的戰病。以下就是一些常用的陣孔體





★共有12種陣形可以選用。

毒蛇陣

攻撃力 B 防禦力 B

建議陣容 劍客 狂 戰 1 、弓箭手、忍者

霉蛇陣的主力放在前 方的爾位武士·他們會負 **賣與敵人短兵相接,而中** 央與後方的式 1 見會視情 周便用遠程武器シウ芸術 支援 。要時,中央與後 方的武士也會抽出武士 刀,與前線的武士並扁作

烏龜陣

攻撃力 D 防禦力 A

建議陣容 巨棍兵、 狂戰士、法師、劍客

烏龜陣的陣界會讓全 體武士緊密靠在一起,而 **旦除非敵人接近身邊,否** 見、武士不會主動攻擊 面 對近身肉搏的敵人,烏龜 陣可少有效凝聚隊伍戰 力,集中火力攻擊最靠近 的敵人。另外,在誘敵 時,烏龜陣也是個很好用 的陣形。

猛虎陣

政撃力 A 防禦力 C

建議陣容 食客、忍 者、狂戰士、巨棍兵

猛虎陣中位於最前方 的武士,他會主動攻擊任 何視野範圍内的敵人,此 時務必讓隊伍中的其他成 員提供支援 猛虎陣可以 發揮很強的威力・尤其隊 伍中的武士都會抽出肉搏 武器作戰·對付弓前手或 者法師時能夠有效包圍敵

攻擊力 A

防禦力 B

建議陣容 劍客、忍 者、去師、安龍子

鳳凰陣是對付單一強 **都時最有效的陣形。四位** 武士會分別保持較適的距 離・並且以法術作為主要 攻擊手段。膽敢踏入鳳凰 赚之中的敵人, 必定難以 全身而退

医師與忍者是這個陣 帮的主力 。





有了這批英麗的部隊,還怕有1+壓事情做不到馬?衝胸一魔王單什麼,有我阿雷斯在,你還不快點投降 順?怎麼了,新水1+壓時候發?這個 能不能下個月再發呢?這個用手頂在點,啊!你們別走,回來啊~~,Q_0

獨特的資源生產方式 ,以有限的資源生出更 多的資源

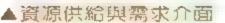
《可汗》最特別的地方在於資源的 運用方面,舉八黃金、石頭、木 材、纖礦,甚至是魔力,都不必像以往 大多數的即時戰略遊戲一般,要先生產 出一大堆的單位,跑東跑西地挖處資源。各位玩家所要具備的,是善用手上 一開始就有的黃金來做完善的分配,依 序開發和技,藉以取得資源及後續的生產戰鬥連隊參予戰鬥。總而言之,如何在最短的時間之內,以利混利,讓手上的黃金可以生出更多的黃金或其他各式重要的資源,玩家就可以用最快速的速度,產出大量的兵糧,一舉進攻對手。

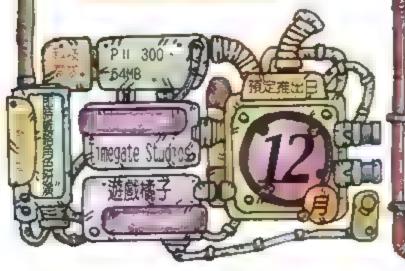
調清各派系的特性,選 揮適合自己使用的派系

> 以下為各派系有的精英連 隊單位。

席亞: 虚幻機獸 君主主義者: 龍騎兵 民族主義者: 精鋭護衛









▲各個殖民地的研發程度· 有表單讓你一目了然

派系簡介

席亞(Ceyan)

席亞可汗屬於孤立無羈絆的個體, 他們背棄了可汗民族應有的法律和道德 觀,自私而且暴力。在大災難發生後, **擅長施行黑暗邪惡魔法的席亞可汗,更** 結集鬼影的爪牙,進行各種恐怖邪惡的 儀式,並召喚凡人奴隸的屍骸為其作 戰,對於現今的卡登而言, 席亞可汗的 危險程度幾乎與當初的大災難不相上 F 0



■菱貝灣(Council)

委員會可汗組成的參議院政府是由 社會中上流入主輸流擔任的,並且透過 裁決委員會來負責國家、藝術和科學等 事務,進而發展出可注文化。在大<u></u>、難 後甦醒的委員會可汗,很少還存有當時 的記憶。在委員會可汗統治下的都市。 多半充滿快樂、強調藝術與科學的發 展。委員會派系的建築設計,具有流線 的造型與變化,比較能與大自然融合。



▲委員善殖民地



▲建築元件空格

君主主義者(Royalist)

這個派系的可汗是大災難後倖存的 最後統治政府。君主主義者可汗開始採 納家族專向方法,利用具有血緣關係, 並且較擅於掌控戰爭形勢的凡人來進行 統治。這是可汗最後幾天的統治方式。 但許多倖存者後來都成為不同主國的統 冶者,希望儘可能地延長可汗社會的生 命。君主主義者可汗在他們的記憶深處 有著過去熟知的社會 - 不過在和凡人共 同生存了數百年後,已不容易找到他們

> 的蹤跡。君主主義者所控制的都 市與凡人的都市極為相似。

民族主義者(Nationalist)

民族主義者可汗是從高等委員會中 所分裂出的一個政治團體。這個團體認 為可洋社會日趨麻木,認為唯有制定出 嚴格的法律及政策,才能避免可汗社會 的滅亡。可汗民族主義者治理人民的方 式,只重結果而無視其採取的手段,他 們甚至願蔥利用鬼影來推動讓事。他們 在乎的只是如何讓可汗回復往日的光采 而已。

戰物師

合值	北方	(H)	消	巴	
		派	系	5 P6	

the second second second

派系	建築物加值	派系獨門升級	派系獨門單位
军 亞	建築物建康程度-2个。 骨戰士和暗影數護城運隊 運隊數臣限制-1	城堡塔台 夜之降臨 寬力之塔	個屍、骨戰士、幻影、惡魔 、暗影獸、骨弓手、閹鬥士 、巫師、虚幻魔獸、暗影惡 魔、暗影教士、血祭師
委員會	殖民地升级或本路低20% 殖民地稅全收入增加20% 殖民地升級時間編製10%	魔主師 城堡塔台 信仰之光	魔法師 精鋭智兵 傳教士
民族主義者	殖民地補給豆配置擴大20% 殖民地建築元件仁置-1 殖民地升級或本增加28%	工廠 夜之蜂語	召獎士 精銳護衛 殉教徒
君主主義者	較大的護城運隊 總運隊數目上限-1	駐紮住宿 家園之道	水 <u>亚</u> 女 龍騎兵



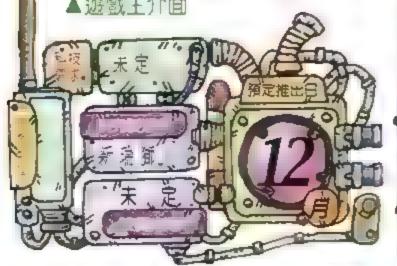
霸王一生功績影炳、英勇神武·可惜卻落得鳥江自盡的下場。現在透過這遊 戲來平反一下,讓霸王有機魯再度逐鹿中原,創立萬世基業。說到這個,最近 機場下得到一把刀,酷似傳聞中的西楚霸王刀。傳說吾是誰能擁有這把刀。就 能得到天下,不知道是不是這把呢?

訴說西楚霸王 一生的淒美故事

霸王別姬》屬於傳統RPG類型。 \\ 為了凸顏特色,特別參考原作故 事,採取史書中所描述的風俗民情。故 事自項羽+八歳開始・因戯仇家恨・抱 著推翻暴政的信念走上廣結俠義之土的 歷機旅程。除了悲壯的戰爭情節外,還 穿插與盧姬間凄美動人的愛情故事,在 一片RPG的市場,這套遊戲除了可回味 王年前的歷史故事, 還可親曠勸容的愛 情故事,裡面是否包含了不為人知的辛 酸和淚水?就留待玩家們在遊戲裡仔細 地發覺吧!



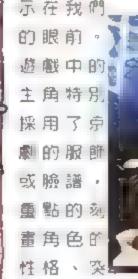
▲遊戲主介面





採用京劇 為角色設定的參考

「京劇」是我國的國粹,它以臉譜 和服飾罕刻的刻畫了角色的性格和在故 事中的位置, 脫離了純粹的戲劇範疇, 藉著它,無數的歷史故事者茲活現的展



出京劇的風格。使玩家對京劇這一國粹 有新的認識 · 也使非玩家對這一新款的 遊戲產生農學的興趣。









遊戲各系統介紹

戰鬥介紹

當與地圖上的可見敵相遇時就會發 生戰鬥,可選擇1~4人進入戰鬥。在戰 門時須選擇各人的戰鬥方式,戰鬥過程 中可根據各人情況進行調整,戰鬥時可 選擇的指令有:物理攻擊(設有連擊系 統,即每次打擊時有運擊顯示,當玩家」 正確的輸入時便可形成連擊,給敵方更 大的物理傷害)、魔去攻擊或特技攻擊 (根據角色的不同而有魔法與特技的區 分)、合體技攻擊(因不同的角色有相生 的特技可同時合併使用,這樣不懂可以 增大特技的威力,還可對兩種不同應性概 的敵人產生傷害)、怒氣反擊(因角色設 有怒氣權,當形氣槽滿後便可用大威力 的特殊技進行反擊)、道具使用(包括投 擲道具給敵方以傷害)、防禦(可恢復回 身角色百分之五的生命)·撤退(撤離戰 場,但有一定的成功率)。



▲角色狀態欄

第升級系統

遊戲採用RPG的傳統升級模式,以 戰鬥所得的經驗值來提升角色的等級, 但角色的特技或法術可通過戰鬥或特殊 道具來提升。等級的提升將會增加角色 的生命、魔力、力量、體格、敏捷、防 禦等數值。

₫道具系統

遊戲中,道具可以通過戰鬥和購買得到,而金錢則可通過戰鬥和特定的劇情來得到。角色的裝備(武器和防具)在遊戲中是可以鍛造以提升攻防能力,且不同的種類可鍛造增加不同的屬性,使得角色的屬性不再是單一,各種不同的裝備對於不同的角色將會有限制性(即男或女的區別)。



■時間系統

遊戲採用真實時間制。即有白天與 驚夜的變化。白天地繼上敵人較少自能 力較弱,而夜間則是敵人和怪歡頻繁出 現的時期,雖有強大的怪獸,但也可獲 得大量的經驗、金錢和好的道具、物 品,且會發生特定的劇情。



遊戲中全程採用滑關控制,同時遊戲支援製鍵功能。在戰鬥模式時,可用熟鍵來控制幾個戰鬥選項,這對玩家的控制速度將大大提升。除此之外,選提供了四、五種富有古代楚國色彩的迷你小遊戲,讓你有不同的感受。





Cookey Shop

呵呵!這裡可以開店邸!是一家餅乾店呢!真好!我從來都沒開過店說! 當老閒賺蹬鞍好像很有趣哦!不知道父王會不會讓我也開一家像這樣可愛的店 呢?嘿嘿・到時候我就要回每個人都要來買餅乾・不可以不來・對了!叫沙雷 納帶顯士團他們來好了,不實的人不能出去,呵呵,真是好主意,就這麼辦 ^0 ^ u !



在魔法世界中豐富

但是,要經營好一家餐廳靠得可不只 是一手好廚藝和飘誠而已,其它像是店 内的装潢、服務人員的雇用、上菜的效 率、和各種突發事件的處理等・都是一 名經營者所要面對和解決的課題。而這 款融合了角色成長成分的經營策略遊戲 「餅乾夢工坊」, 讓玩家享受到在魔法世 界中經營一家小餐館的樂趣,更重要的 是,遊戲中多樣的經營要素設定,還可 以讓玩家感受到一家餐館的營運過程 中,那種全心投入於各種繁瑣事頃的成 就應。



遊戲 中提供了 Jeras · Purea · Kini 三位主角供玩家選 擇,而且每位主角 都有其各自的理想 與他們開始經營咖 啡館的契機・這三個 人都正好在他們人生的 轉換點來到了一家小餐館

Cookey Shoo門前,而好心的餐館老闆 說,只要主角能夠在一年之内重振餐館 的往日風光,並榮登名變殿

承權交給主角。所以 說,玩家們經營

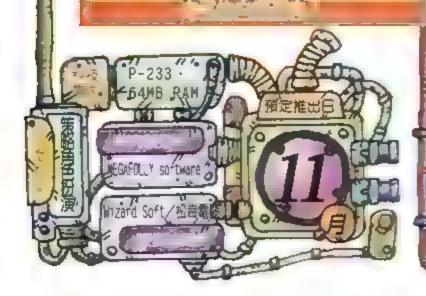
> Cookey Shop的路 程也就 自此

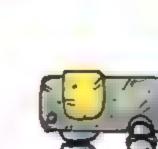
> > 曲 始曬!

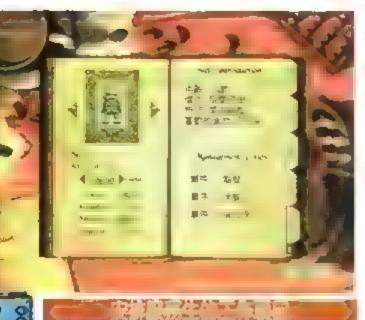


發漢是第一印象

要能夠讓您的餐館榮登名譽殿 堂、玩家就必須想辦法逐漸提升餐廳 的等級,讓原本默默無聞的Cookey Shoo能夠成為餐飲界中受人矚目的新 星。而餐廳的升級條件總共分店面、料 理、財政等三大評價;其中,店面評價 首重裝黃設計,遊戲裡的室内裝潢有餐 桌數量、牆壁、地板、地毯等秤畫項 目,由於一開始您手上的資金有限,所 以也只能沿用原本就存在的破實木頭桌 橋,或是貼貼一些看起來相當樸素的壁







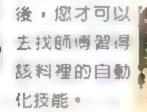
学程注度

此外,速度也是店面評價的另一大 課題,而掌握速度有兩大要素:一是您 處理料理的快慢,另一個是服務生的效 率。當客人們點了餐之後,您就必須進 入厨房處理料理,而此時影像速度的關 鍵就在於食材的補給,要是廚馬裡少了 所需要的食材的話,您就會沒辦法馬上 做出那道料理來:不過,遊戲也另外提 供了緊急叫貨的功能,但是,食材的花 費會比平常外出購買要責上許多喔~至 於服務生的效率除了體力上的差別外, 平常您還得多加注意他們的疲勞值、適 時地讓他們輸班休息:要是他們值班過 長都沒有休息的話,不僅速度會越來越 慢,情緒也會大受影響,嚴重的 景會辭臘不幹個



料理官動化

至於料理方面,玩家會隨著經營餐館時間的增長而逐漸得知更多道料裡的製作方法,並且慢慢精進自己的手藝, 尤其,遊戲中還有一項特殊的料理自動 化設計,遊戲中還有一項特殊的料理自動 化設計,遊戲中還有一項特殊的料理自動 化設計,遊戲中還不必再進入厨房一 一調和食材製作料理,而是在客人點 菜之後,認道料理就會直接出現在快 來欄裡,此時您就可以直接點選該料 理送到客人面前,以免除每一道料理 都需要經過點雜的製作過程。不過, 要製作自動化料理是需要經過學習 的,每一道料理都有它自動化所需的 料理評價,在達到所需的評價點數



恐怖的經濟問題

而關於財政更是在遊戲裡時時刻刻都會讓您感受到壓力的一項,因為當玩家接手餐館後,您就會發現原來資金是那麼地迫切;一會兒是裝黃費用、另一邊又是餐具食材購買、還有人員雇用以及學習料理技巧的花費等,都如惡夢般地盤旋在您的腦子裡。而且,資金也會因為成本耗費而一天天減少,要是您無法讓餐館的財政隨時間增加的話,您餐

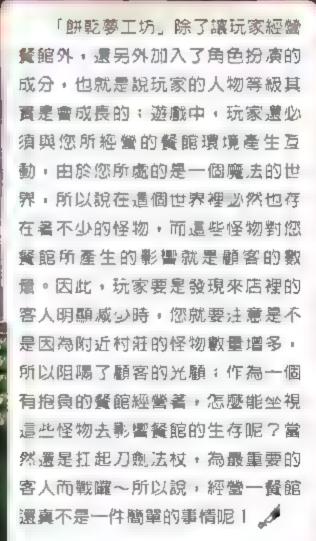


聽升級的財政

評判燙會因此

逐漸下降而無









美俚演唱會

充满事態的自身世界

《天使演唱會》是日本工畫堂的黑 貓組織《小魔女帕妃》系列後所 推出的新作品,不像《小魔女帕妃》般 背負著龐大的債務,而是投入另一個充 滿番符與參想的甜蜜世界|

離開故鄉的L村,主角高奇搭著商 隊的馬車,前往地方都市哈芬。哈芬只 是夢想的起點,高奇的目標是參加王都 舉行的音樂大賽,彈奏觸法樂器佛提關 琴,成為名揚天下的音樂家。然而,想 成為音樂家的人並不只他一個,他的菁

梅然氣但這賽真於結鄉番程竹是候她場,正是伴,樂高個的也會為歌個難上賽菲不手參樂一手人開參的雖上賽的大名,便故加旅



▲彈錯也不能亂了手腳, 莎菲可是會 一直唱下去的呢!

兩人雖然是一起長大的玩伴,但從 前一陣子開始,高奇漸漸把莎菲當成異 性體持,一點一滴地投入感情。在追逐 夢想的是長旅程中,兩人將會接觸對方 的內心,面對重重的困難與考驗,而高 奇的感情是否能開花結果?是否能順利 參加音樂大賣、賈現夢想呢?這一切的 一切全靠玩家的實力與選擇了。

结合自身具置流的可见的

法相當簡單,準備好鍵盤,把手放在鍵盤上的ASDF與JKL+(或是;)鍵上。開始廣奏的時候,一連串的音符會從畫面下方的五線譜右方向左方移動。這時請配合莎菲的歌聲,在音符移到五線譜左方的框框時,抓集時機按下與音符相對應的按鍵即可。

在畫面左下方有表示評價的五個臉



託她的福捉

▲往左走『往右走?



▲怎麼走都會遇到這個奇怪的女人

000

譜,玩家至少要點亮四個臉譜才算過關。不只要按對鍵,選要"連續"按對(也就是所謂COMBO的概念)才能使分數與評價一直上升。要是失誤按錯的話,分數雖然不會下降,評價點數卻會倒扣,而且莎菲和高奇的動作也會跟著失常。不過遊戲的設計還是很仁慈的,即便評價點數降到最低點,還是會讓玩家演奏到最後,還可以一再挑戰!





Payne Payne

哈哈·本魔王龍鍛之餘·會喜歡去看一些精采的動作電影來消塵時 間、其中蠻喜愛吳字森那種運鑄的英雄式電影、常常根不得自己就是電 影中的主角、現在竟然出現 款遊戲,可以讓玩家們親自操控遊戲主角 做那種英雄式的動作·並且在今年/1月的全美PC game排行榜擠下蟬聯 歌通冠軍的《暗黑破壞神Diablo》· 這款奇特的遊戲就叫做《江湖本色》 (Max Payne)



就像是一部精彩的好萊 塢動作電影!

₹ 就是所有人看過《江胡本色》 】 (Max Payne) 以後的第一感覺Ⅰ Remedy Entertainment完美的把動作電 影中最吸引人的部分與射擊遊戲結合起 來,使玩家感受到了一種前所未有的新 鮮感和刺激感。用層鼠可以做出以前任 何一款遊戲都做不到的動作,例如左右 魚躍射擊,朝前方飛身魚躍射擊。假如 玩家能一檐命中對方,就可以看到極其



可以看到一顆顆的彈殼在空中飛舞

精彩的特寫鏡頭!!這些在以前的遊戲 中從未出現過的内容。這次都一一亮 相。例如其中的一個兒童。主角發動 (Max) 走近 扇門, 腳把它踢開,外



後飛鳥撲了進去。遊戲馬上自動轉換成 了慢動作模式。匪徒們驚慌站起來拔 植, 透時愛斯開火了, 彈殼涂涂的彈 出,一顆顆子彈在空中劃過,敵人逐一 中彈慢慢的倒下,最後麥斯站起身。兩 把島茲衝鋒槽的彈夾饧到了地上。另一 個經典場景是在地鐵站中的戰鬥,其中

包括子彈射擊的軌道描繪,在每 多數一位數方的機體級數量行動 放慢速度,並且會自動切換成最 佳的視覺角度,顯然遊戲還方面 的表現主要是受了某些電影的影 響。將電影的手法引入遊戲,本 來陰暗的遊戲,就因此變成了大 家完全能夠接受的所謂

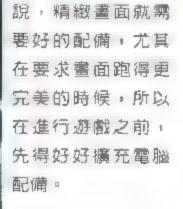
暴力美學

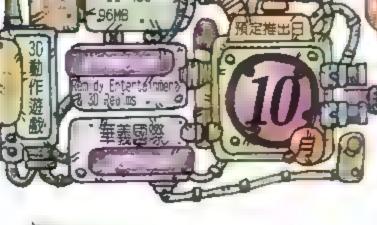
新引擎的成果

這款遊戲的畫面做得實在是非常的 漂亮,武器模型擬真到玩家可以觀看槍 彈入膛的過程, 甚至連續管内的螺紋都 看得一清二楚。 人物的臉部表情已經 接近於真人的樣子,而且人物的反應也 非常真實,人物受傷的部位不同,會產 生不同的效果。這些都得感謝Remedy特 意為這部遊戲開發了一款新引擎,因為 有它的幫助,所以遊戲的環境顯得異平 毒常的逼真和細緻。圖形引擎中—個重 要技術就是讓製作」組傲視群雄的無線 電光學技術一在無線照明模式下計算並 結合物體表面生成所有光源效果,使得 它的效果還比其他遊戲中使用的動態光 學技術要來得逼真得多。不過相對的



▲子彈攻擊後的彈痕清晰可見





不同於一般遊戲的特殊遊戲遊行模式

◆「慢速對峙」模式

《江湖本色》的「慢速對峙」 (Bullet-Time) 模式正是遊戲的精髓, 毫無疑問的可以說是玩家最期待的功 能,因為當它被腎動以後,遊戲中的動 作將變得相當緩慢,玩家可以非常清楚 的看到玩家(或者敵人)開火時子彈離 開檔管並射向目標的過程,特別是一些 危險的場景幾乎是一種相當票亮的藝術 表現:麥斯每使用 次慢速對峙,都會 **尚耗掉一些「對時能原」,而這種能源** 會隨著時間慢慢恢復。設計師的藝術才 能在《江湖本色》中表現無疑。在絕大 多數場景中,玩家同時遭遇的不會是一 中,最後一個敵人倒地之前,整個畫面 一下静止, 鐵頭開始圍繞敵人做移動。 而日在同一時刻,鏡頭將會從完全不同 得角度進行切換。

◆「射擊躲避」模式

《江湖本色》還有一種與bullet time效果不同的模式叫做「射擊躲避 (Shootdodge)。如果玩家在X平面的八個方向上移動時使用動作鍵,麥斯將利用bullet time在非常短的時間内朝那



▲中彈了,希望傷得不重

個方向飛躍。一日麥斯完成了他的飛躍動作,這種效果將會自動解除。當玩家在空中的時候,玩家可以用滑鼠自由觀察和瞄准各個方向,而且麥斯還能在空中完成射擊的動作。接下來向大家介紹如何施展完美的射擊躲避。Shootdodge,

動作,其中要最完美的慢速對 時射擊躲避動作包含以下要 累。《1》麥斯多受傷。《2》 麥斯和敵人之間有直線空間可 以做射擊。《3》麥斯可以迅速 地產成任務

▲小心·別撲過頭了

當玩家要施展射擊躲避的時候,最好有安全的障礙,像是可以躲在走道的另一端,或是牆角,這樣子麥斯才不會在施展射擊躲避之前就先受到傷害。雖然玩家也可以向前施展射擊躲避為一個是這樣做其實會讓玩家馬上成為槍靶。因此最好的方法是向後絕展射擊躲避。如果玩家向後退,那麼大向後再向左或右施展射擊躲避。如果玩家向後退,那麼大的距離就會加大,因此對敵人來說麥斯就會是一個比較小的目標比較難打中。

有些有障礙的場合並不適合施展射



▲遇到敵人,可以考慮切 換成「慢速對峙」模式

擊躲避的動作,像是在柱子或是翻倒的藥子後面,因為這些障礙會阻礙麥斯對敵人開火的動線。除非玩家是要閃到這類型的障礙之後,不然這樣做只會浪費掉對時能源。所以最好是讓麥斯朝向角落、箱子等

障礙的方向前進來做射擊般的動作。一旦射擊般的動作做完,麥斯將會慢慢地上翻起,臺灣的一旦射擊的一旦,一個時候,麥斯是很容易變成。 大在這時紀不可以避免 人在這時紀子玩家痛







好玩易懂的大富翁玩法

一開始由六位主角中選一位,然後 選擇要一~六人玩,最低是 人參與遊 戲,人數越多難度就越高。每個人都有 最低的裝備配置,卡片見隨機分配,然 後設定遊戲長度,接著大家就進入遊戲 中抓鬼去吧!

遊戲方式跟大富翁相同,一開始每 個人都有一定的金錢跟一定的法力,行 走的距離由骰子决定。遊戲中的主要目 標是降妖伏魔,你驅過鬼的房子就會有 你的記號並變成你的地盤,別人經過你 的地盤就要付過路費。利用特別的法術 或道具,你也可以將別人的地盤轉變成 自己的。

遊戲中觸時可以檢查別人目前的狀 兄,如果對方収集了不少鬼魂,你可以 發一張符咒讓他們都跑光,讓他重新再 抓起。遊戲的勝利就是誰在一定的時間 中,抓到最多的鬼怪者獲勝。遊戲主要 事件是以抓回66 隻鬼怪為主·而加強去 力、獲得道具銀陷審別人則是次要事 件 -



有種刺激的紙牌系統

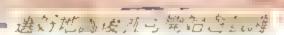
遊戲中行走時跟抓鬼戰鬥的表 現都有一套紙牌系統,不規則的給 牌模式,讓整個遊戲多一點趣味 性。遊戲一開始會有固定數量的紙 牌·隨著主角銮格的不斷提高·紙 牌數也會不斷增加。紙牌使用 張 就會補一張,行走時有行走時的紙 牌、戰鬥時則有戰鬥用的紙牌。





遊戲是以四個不同國家為遊戲場 景,有中國、埃及、日本、英國,整個 場票讓遊戲看起來更活潑生勤。各類鬼 **烃藏度在不同的遊戲物件中,如吸血鬼** 的棺木、垃圾桶、紙箱,玩家每每打開 (或進入)時需有意想不到的意外驚嚇。 地圖的設計是整體性的,遊戲中你不會 感覺畫面中充滿格子,只有在行走時才

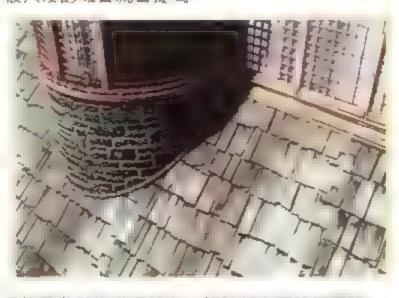




充滿未知的驅鬼行動

遊戲沒有蓋建築物的功能,而是以幫助市民驅鬼來取得地鹽,做為個人 勢力範圍的建立。但不是你一定有能力驅鬼掩匿個地盤,有時能力不夠只能 驅逐,但有可能遺會被鬼怪入侵地盤。地盤的靈力跟收服者的靈力高低有 關,如果收服者鹽力降低,被入侵的機會就會提高。

從搜魂瓶跑出的鬼 怪,進入到城市的每一棟房 子,當玩家到這一格時,電 腦會問你要不要進入,當你 决定進入就代表你要驅鬼。 鬼怪有可能比你強・遺時你 就會受到傷害:如果你比鬼 怪強則收服鬼怪又獲得地 盤,所以在遇到驅鬼時要注 意不要硬拼。不過你很難知



道哪一個房子有什麼鬼怪,這就是遊戲的樂趣所在,隨時都在冒險跟探險。

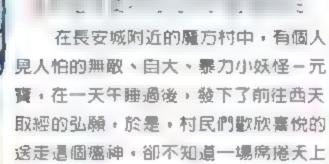
您 证 言己

厭倦一成不變的大富翁嗎?養膩了一般傳統的「西遊記」劇情嗎?這次《悠遊記》將顛覆玩家腦袋中大富翁和「西遊記」的刻版印象·帶領玩家進入天馬行空的搞笑世界中·保證讓玩家笑到沒力!!



令人噴飯的無厘頭故事

玩家們一定聽過「西遊記」裡, 唐僧師徒四人前往西天取經的故事, 原本各據山頭、強揚民女、無惡不作的 孫悟空、豬八戒、沙悟净等三妖,因此 獲登仙班、得道成仙,這個原本鼓勵妖 怪從良的勵志故事,卻形成了大批妖怪





卦消息指出·妖怪界即將出現一位帶領所有妖怪前往西天取經的妖怪救世主。 這個消息引起了天庭當局的嚴重關切。 玉皇大帝特命唐僧師建四人前往人間調查事情真相·一場人、神、妖、魔、畜的全面戰爭於是開啓……





加入角色扮演的另類大富翁

《悠遊記》這款遊戲在單純的大富翁遊戲中,加進了大量角色扮演元素。並把大富翁輕鬆 看發的的遊戲風格,大幅度 的跨張化、辛辣化、製造出夠劇 不實 雙性的遊戲樂趣,遊戲中玩家將扮演 元寶,跟隨元寶「2266」的思考模式來 進行 這場令人順飯吐血的取經之旅,因 為元寶壞到骨子裡、笨到要死的小妖怪,所以絕對不會安安份份、正正經經的 步 腳則的前往取經,再加上唐僧



師徒四人的亡命追殺,不顧道義的妖怪夥伴瞎攪和、扯後腿,遊戲分成幾 道關卡與特定的任務,來交叉串起每 一段令人拍案叫絕、出乎意料的笑鬧 情節,每一道關卡裡都有不同的任務





與過關條件,玩家 必須運用各項道異 、手段來完成遊戲 中賤到極點的任務 通關條件。

在《悠遊記》 的大富翁棋盤式的 事件格中,增加了

許許多多牽扯劇情線索與過關條件的各種特定、不特定劇情事件格,當玩家進入此類事件格後,就會展開各式各樣 異想天開的劇情,就像角色扮演遊戲中的劇情攻略 樣,玩家必須解開 值又一道主線以及支線劇情事件的謎





除了推展劇情的事件格外·在《悠遊記》中,地圖上的空白格中更有來自世界各地像天真的團、海锋山賊等怪怪可愛派的怪獸敵人等舊伺機攻擊玩家。在《悠遊記》的世界裡。總共有神、鬼、妖、人……等十種屬性相互生剋的敵人角色。



為了呈現基多種屬性生物皮此之間的能力交織在戰鬥中的種種變化,除了干奇百怪的各式武器道具外,遊戲戰鬥主要以12種對應角色屬性的卡片進行。在進入戰鬥後,玩家可以打出自己身上擁有的各式卡片。和對手比較牌面上的攻擊與防集數值來決定是一回合的勝

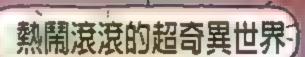
負,由於10種卡片屬性和敵我被此之間的生剋關係,如果打出與 此之間的生剋關係,如果打出與 操縱角色同屬性的卡片,角色就能 使出屬於自己的超心殺技;打出了與 敵人屬性相同的卡片,則攻擊威力

> 就會被抵銷而大打折扣,所必在 應遊記》裡的戰鬥,可是包含 著大富翁遊戲中被運氣與策略影響的戰鬥方式,玩家必須依靠智 密與運氣,去猜測預算敵人的出 牌,和各式和藹可親卻又陰險狡 許的敵人,進行一場又一場鉤心 鬥角的智力與運氣之戰!

此外當玩家與敵人在一回合 內打出屬性相同的卡片時,就可 以累積這一回合的卡片能量〈此回合不進行戰鬥〉· 直到雙方打出不同屬性的卡片· 才一次屬人人的爆發出來完成瞬間必殺! 遊戲裡更提供咒法商店,讓玩家把自己的卡片組合成「觀音燈硫酸」、「四大天王仙人跳」等強力咒文·在戰鬥時使用,配合

3D戰鬥動畫的氣勢稱人笑果,在炸的敵人人仰馬 翻的同時,充分享受當 超級壞蛋、欺負弱小

的戰鬥樂趣!!



記》,將帶 給玩家全然 不同的遊戲 體驗!



底或條件,才有辦法繼續前進,秦持署大區翁遊戲 老少咸宜的遊戲難度,只 要玩家相動腦筋就可以輕易達

成,以豐富的劇情設定,讓大富物遊戲 原本單純的遊戲挑戰,增加了多樣性的 趣味變化,例如:為了抗拒唐僧師使無理的追殺追害,元寶竟然前往幼稚園裡,企圖鄉架傳三藏的私生子一唐小僧來作為要會,在這段劇情中玩家除了要在特定的事件格中,找出所有可能是 医小僧的學生鄉架外,為了找出並帶走真正的唐僧私生子,玩家還一必須與愛護學生的章魚+豬合體 化獸「章魚豬」校長,進行驚天動地的戰鬥,這種又猛又勁爆 的遊戲劇情,真是絕無僅有!



元红馬士

虚幻的未知大陸、動人可愛的人物角色、神魔交界的時空、「魔幻騎士」 中營造出了一個足以滿足所有RPG迷的幻想世界。遊戲秉持明亮的美術風格· 輕鬆明快的劇情流程,力圖帶給玩家最愉快的娛樂。我們之前已經看過一些遊 戲的特色了(150期軟世),在拍繹的介紹中,就來看看其它的遊戲特色以及很 受玩家矚目的人物、召喚獸的設定吧!



實現古老的傳奇

古老的諾瓦帝國之上,有一個謠 幻騎主的神奇傳說·一干年前的商人瑞 奇因為觸幻騎士的幫助。白手起家。在 短短的時間内創造出了黨可敵國的事 **巢。五百年前的安派耳大帝,繼承王位** 時。正是種族分裂的亂世。年輕的帝王 也因為魔妇騎主魯烈的幫助,最後統一 了諾瓦帝國。



新釋出的場景密絲特召睪

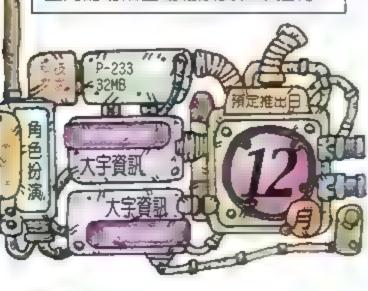
這些口耳相傳的故事經過一代代的 增色,最後成為了人民心中一致的渴 望,希望龐幻騎士再度來到諾瓦帝國。 眼看著五百年的期限將要到來・聲幻騎 士将要降臨人間的耳語漸起……主角克 雷格就在温檬的背景之下,來到了諾瓦



帝國,並莫名其妙的被冠上「龐幻騎士」 的封號,接下一連串艱鉅的使命。







被帝國祭司冠上 「離幻騎士」的封號。 個性開朗友善、有正義 感,即使是剛遇見的人 都可以熱情相待。

克雷格》19歲《遊戲主角》



從小以帝王寶座 為自己的志向,是個溫 柔體貼、善解人意的女 孩。

堤雅:16歲,帝王候選人



天真單純、略 微膽小懦弱・雖然 身為帝王候選人。 對女帝寶座卻沒有 絲毫野心。

桑尼雅・14歳・帝王候選人



死亡之神

死亡之神是一個 亦正亦邪的神祗,負 責 看 守地 湖 亡 魂 · 跨 上亡魂 也脱,因為個 性冷 要無情, 對任何 事情都公事公辦, 甚 至有點殘忍,所以並 不是很受信徒的青睞 ,他們對它基本上是 畏懼大於尊敬的。



毒魔

毒魔原本是居住 在瘴氣遍佈的毒性。召 睪附近的神祇。後來 因為心念不正而受到 毒性感染,毒化成為 毒嘔。毒魔忌妒衆天 神們的完美・常常想 **盘**辦法要陷害他們。 毒魔常常出現在神話 中的反派角色,表現 非常活躍。



水神

司水之神,因為 透戀自己的美貌,所 以任何水准停益途的 地市,她新磨製造出 原元或泉外來觀賞目 己美麗的容顏。因為 這種癖好, 無形間幣 始民衆種種囊作物、 權 既大地的果 頁, 受 至民衆的信以與臺蒙



火神

火神是智慧的象 徵,為人類帶來了各 種知識。像如何生火 、火的用法、武器製 造方法等,都是火神 教育人類的成果。火 神也是戰鬥之神,手 中的火焰之劍對於邪 魔具有非常大的殺傷 力。



雷神

雷神是負責維護 秩序、正義的神。他 左手持雷神之盾,能 夠讓電神在執行任務 的時候不被傷害,右 手的雷神之槌能夠打 擊敵人·或發出閃電 · 懲罰惡人 · 若有冤 屈或是不平, 人們都 會去新求雷神,希望 得到平反。



積極勇敢, 愛恨 分明,是堤雅青梅竹馬 的好友,對帝王寶座表 現出勢在必得。

一口咬定克雷格是「魔

幻騎士」·並加入追查

異教徒的行列當中。

泰瑞莎:17歲,帝王候選人

尋找召喚獸加強戰力

在廣大的帝國中,分佈署大大小小 的怪物,玩家必須要利用各種不同的機 會搜奪召喚獸 - 並設法通過考驗 - 取得 召唤勤的召唤契約,如此一來才能在戰 門的時候呼叫協助,大大的增加自己的 戰力。召喚獸多達十二隻,分佈在廣大 的帝國之中,等侍玩家一一去探尋。取

得召喚獸之後,更不能忘記多多抓 事小怪物,用來供奉召喚獸,召喚 斷會因為主人的照顧而越變越強 9 OF



遊戲中的戰鬥・初期主要是以武器 攻擊為主,每個主角都擁有幾項專屬的 武器攻擊,戰鬥的譽面中,精美可愛的 3D人物手持刀、劍、鎚、盾等裝備,不 管是攻擊、防備的動作,都有流暢且生 動的表現 - 遊戲中期之後加入法力高強 的權法部 - 整體的攻擊模式也轉為以龐 法為主・戦門時的魔法特效設計的十分 炫麗,也讓戰鬥增色不少。





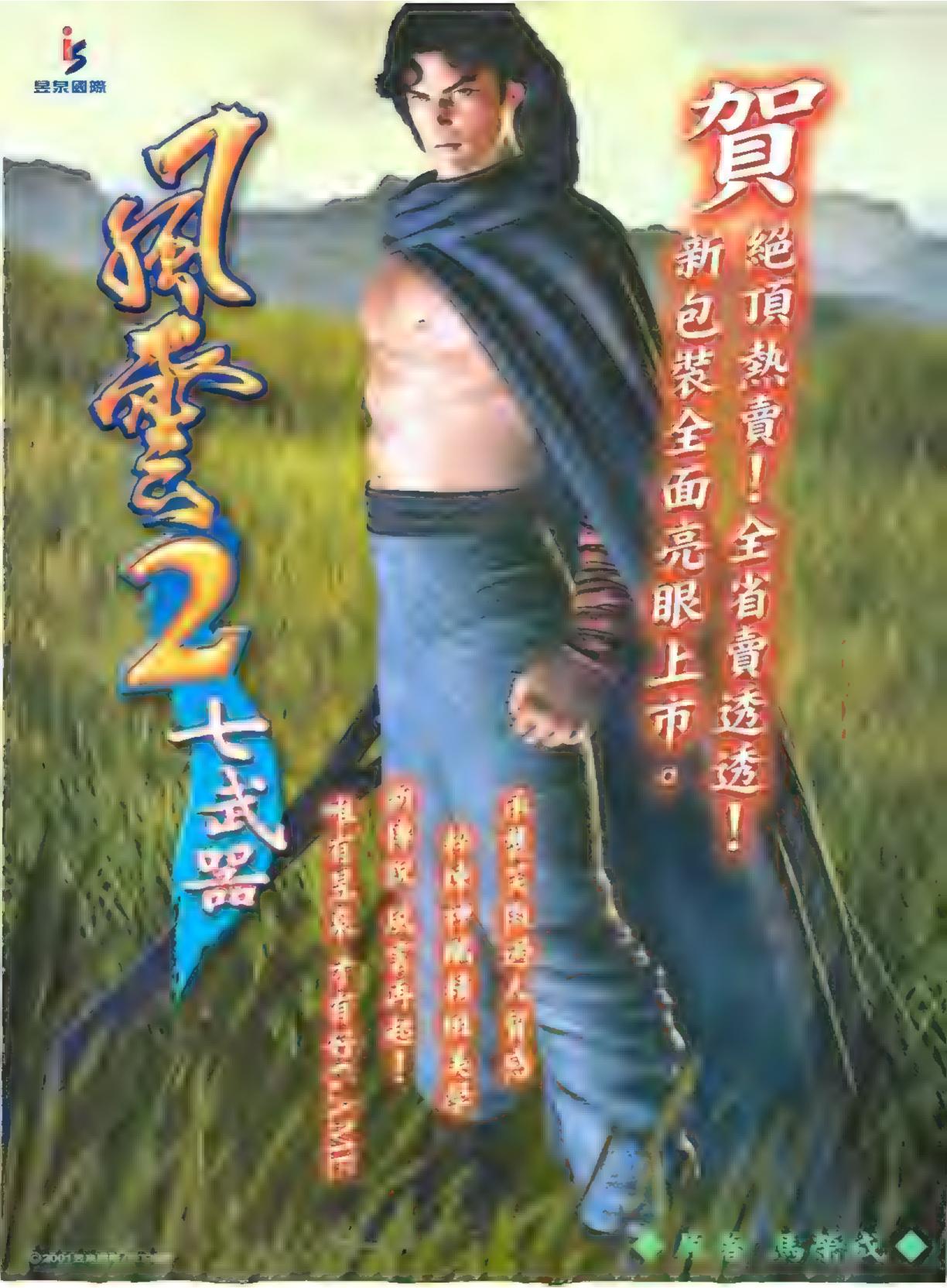












新遊戲美學

到於國寶不過水。接京國彭寶德站。國皇之對鬥特效最國書。排山伯德 格理不絕的武學特效。 恰然無古開大以來最不展話的惡言新時代几





豆泉國際股份有眼公司

台北市信義路四段296號15樓 TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222

http://www.isgame.com.tw

第三波資訊股份有限公司

AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE

TEL-(02)67000006 ; FAX-(02)67000006 TEL-(04)24711000 FAX-(04)247110014 TEL-(07)000000 FAX-(07)3004240 ######### : 0000003636





2001年全亞洲正宗武俠至寫邀請賽

各位,惟青注意,只要你是喜好武侠世界的現代大侠,或过是 你想跟其它Online Game裡的高手一較高下,請統統「過來; 現在我們提供一個平台,以公平、公正、公開的方式,屬你們

機可成為全亞洲華人世界的超級武林至尊!

我想成為武林至專專線 0800234688

或上網中譜 http://www.isoig.com.tw/common/pk01,htm



昱泉國際股份有暇公司

台北市信養路四段296號15樓 TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222

http://www.isgame.com.hv

總經訓



華義國際數位娛樂股份有限公司 WAS INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD 北下河西區 0+ 海南路495 M81 www woe not 中藏鹭峰中(: 04-2385-2256 南温鹭莺中(- 07-555-3222



超越日月神教5倍以上的劇情架構一遊戲系統? 直過PS2・XBOX的畫面演出水準!



比 代更強更猛的遊戲要素 請你眼見為憑 代令猶大俠同台較勁 看誰夠師夠俊



全面與化工產鏈則的的影鬥頭出具

- · 南加 · 数值能力系統再提升 · 查得各門派武學必兼
- 可依據通關所需能力。隨時變更領頭主角
- **武器障碍差更,限門臺面讓外標型18般兵器**
- 新送宮機關與陷阱 富原特殊能力才能突破



地亦作。這一個語句。所用語,對外語意思到。

- ●既時任務提示機能|即時告知劇情達展
- 追加支線制備 遊戲變化度比前作更高
- ●運近差樂器的最面演出。全台無GIME可及
- ●全新改版電影式運輸手法 保證不廣量不迷路



起源的影響力,排展的進展的







E Sagalor Cathay

牌卡對戰遊戲 (card game) 最大的遊玩樂趣就是 永遠不齒知道對方下一步會怎麼做,因為所有牌卡都是隨機化後,才抽取到手上的,現在《三國封神》即將讓玩家等受這樣的遊玩樂趣,在其12月上市之前,讓我們來看看其最新釋出的卡片介紹,讓玩家可以擔先且賭明星牌卡的真面目

封神揚部分

二302年 九

人物特性 __目二郎神, 師養哮天犬, 善 \ 九元功, 變化無窮, 隨姜子牙東征, 豆功厥聲

屬性:無

合體技組含:天降神兵

牌卡功能:在《三國封神》中,它是代表打 神榜中最強的牌卡,除了攻擊力最強外,守備力也是關強,且不受地形 影響戰力,而且它的異能又能一直減少對方玩家的血,稱它為發強的牌 卡是當之無愧的,在各種場合中,它都能適用並發極最大戰力,而且是 能搭上道具牌"青蓮寶色旗"和法前牌"南海龍鐵術"來發揮,來加強 玩家的勝利籌碼

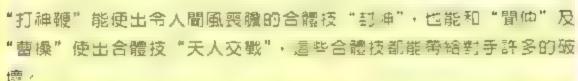


人物特性:大《呂望·助姬發討村王·精通 《術數術·使打神鞭·持杏黃雄·乘意歡四不 象·主導封神之戰·對抗妲己·是封神中的電塊 人物

磨性 斑

合體技組合: 訂神、天人交戰

牌卡功能:雖然在《三國封神 中攻擊力不是原尖,也不會受地形左右,但它搭上道具牌





三國演義部分

孔明

人物特性:人稱" 臥龍"。受劉備三顧茅廬 之思,出而輔之,於茅 廬時已為劉備定下三分 天下的大計。曾使出空



城計構退司馬懿·七擒七縱孟獲·對蜀國盡 忠·可說是翻躬盡瘁。死而後已。

慶性:水

合體技組合:八陣圖、火燒赤壁

牌卡功能:在《三國到神》中, 孔明擁有 讓士遣項異能,能減少法術牌牌卡RA的消耗, 在水地形最能發揮孔明的實力, 孔明這張牌的 含體技不少,像加上一張道具牌"兵法工十四 篇",便能施展"八陣圖",或是搭上法術牌 "天火計"及道具牌"東風之儀"和"詢瑜", 便能重現赤壁之戰的含體技"火燒赤壁",在 《三國封神》中雖然孔明的攻擊力並不強,但是 在其他方面的使用上,它可是不遜色的。

周瑜

人物特性: 資質風 流,儀容秀麗。人稱 "美周郎",赤壁之段 曹軍百萬,雙下三國分 立之基礎、曾取在諸葛 完的計謀下,說過"既 生滿,何生亮",英年早 逝,對於臺歌周滿的人

一定都惋惜也太早死。

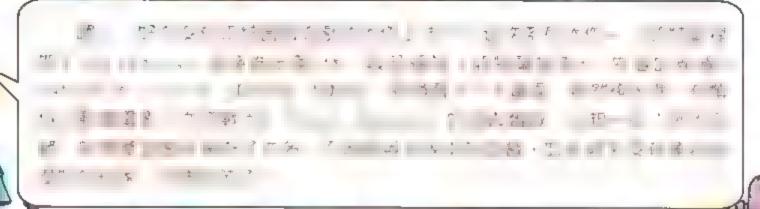
毫性:火

合體技組合: 百虎戰吼

牌卡功能:在《三國封神》裡,玩家又能 毛次使用實確馳騁在少場上,固爾也擁有謀士 這項異能,能減少法術牌卡RA的消耗,在火地 形中可發揮最大的破壞力,"周瑜"加上"太 史慈"、"甘寧"、"陸遜"、"孫策"能使出合 體技"百虎戰吼",這種變秀的牌卡對於火喚靈 師是不可或缺的。



12美雪的中国 Atlantis III LE NOUVEAU MONDE



令人嘆為觀止的重置呈現

《亞特蘭提斯 3 》 稟持著Cryo一貫 的製作風格:聲光效果至上。如3D精緻



語音會配合人物說話的嘴型及細緻的臉 部表情抑揚頓挫,背景音樂的風格多 變,配合場景的轉換,時而輕快、時而 雄偉,讓玩家不由得迷失在眼前所見的 夢幻實境之中。

電影般職人的動畫水準充斥在《亞特 闡提斯 3 》中,而背票材質的細膩、 **肅工用色的精緻,幾乎可以稱為現今** 電腦美工的嚴順級作品,不但如此。 遊戲使用Cryo最新的3D立體視像技 術、營造出可讓玩家360度自由旋轉 的虛擬真實全3D場景。而且由於3DS/擊 的提升,玩家進入遊戲中,就彷彿僵身 於另一個世界般,完全如現實一般的隨 心所欲、四處瀏覽,所有的登場人物更 是耗費無數心力精心雕塑而成,尤其在 面部特寫方面運用相當多的畫素粒子來 製作出幾近真實的面部動作,而除了水



接下來說到操作介面部分,稟 持Cryo冒險系列的一貫傳統:一關走 天下,是的,不管是交談、使用 物品、行走,通通只需要一要手 組將精勵至可以以蔥覺操控人物 的地步,使得玩家們幾乎不需學 对即可對本遊戲上手,可說相當





話說未來…

英, 為了閃避突然竄出的羚羊而撞到一

旁的岩石,因此陷入昏迷,為沙漠之民

所救,而由沙漠之民口中得知,最近進

駐此區的強盗集團似乎再進行某項隂

膘,而女主角就此被捲入一場充滿謎雲

與殺機的風暴之中,在冒險的過程。玩

家將會牽步到千古疑團之都一亞特蘭提

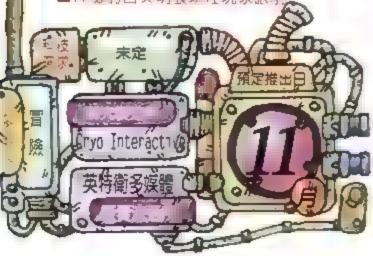
斯不為人知的巨大秘密,並且接觸許多

超過人類能夠想像的事件……

公元2020年之時,我們美麗

上的遊戲女主角驅車穿越沙

▲神秘的古文明展現在玩家眼頁



华頂尖的畫面, Cryo所製做的音樂、音 效比起以往可以說更上 層樓子,全場



三國時代可說是我最熟悉的歷史了!也有不少的遊戲改編自 - 國演義或各種 正史、野史。只不過由於實在太熟思了,因此在劇情上反而都沒法讓人感到新 奇。這款「臥龍與風難」好像有點不一樣,怎麼劇情都是我沒看過的?真是太 離譜了「不過也還聲有新意的說」這款遊戲在王國中已流傳已久,在遊戲就香 推出的當際,就讓我們再來攤購其它沒介紹過特色吧!

顛覆玩家印象的情節

同於以往大家對於三酸故事的認 識與點悉度,雖然遊戲中是以每 一個人都耳熟能群的三國角色作為遊戲 主角,但故事劇情卻是經過徹底改造過 的,在遊戲中可是另一個全新的世界, 所有人物的個性都很鮮明,但絶對不同 於以往各位玩家們所認知的,只有親身 試驗過,才能重新認識這些人物,

支操性物量量而有差

豐富的支線任務也是「臥龍與鳳雞」 的一大特色之一。在遊戲中會有各式各 樣的小任務,包括回答智力顯、幫助遊 戲中的NPC轉找道貫等等。只要完成了 這些任務,就會得到很多獎勵,增添了 不少趣味。玩家們可干蔥不要各格時 間,要盡可能的去找所有的NPC對話。 若沒有積極的和某個NPC對話,可能會 失掉一些頂級裝備,或是一次升級的機

充分利用大自然力量



▲戰鬥時天氣會隨機的變化。

並體會也們在故事中的細膩情 感呢 在遊戲之前,玩家們可 要做好小理準備,拋開一切過 去對於 國故事的看法,才不 會被遊戲中另類的故事情節給 震憾住了。

▲有許多劇情都是遊戲原創的。

鬥至統中 會出現四 種天氣。 分別是 晴、風、 雨、雷。

玩家的招

麗精*!

既能造成極大的殺

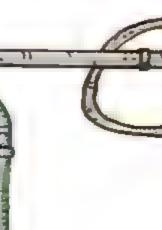


式也會隨著天氣變化而變化,如何在戰 門中適當的調整招式應對天氣,將會成 為玩家感興趣的一環。諸葛亮精通的天 地五行之術,搭配此天氣變化的設計, 更能表現出他的神機妙算。至於到底是 怎樣的一個變化法・這其中的樂趣就待 玩家們自己去慢慢發現了。

法術招式華麗創新

在遊戲中的每個主角·都有其 獨有的特殊搭式 這些招式都經過特 殊的創意和設計,在戰鬥上使用出來

傷力,而且所呈現 的肃面也十分的華





班例各联登數是一套 人在審視的 各美瑞陵 鼻腦為藍圖的 机磐式角色护宙控制 能享了就是《凰花啪!這樣大家願了 · P · 你們在多數中的來承工與是每盃船、還需要解開于有為怪 的 難題 具际重重難關 最終 三糟是尋找傳說海賊王儲放

> 树属之地 宝神亭 前重准先找到金銭磨誰就職了。 是 個非常非常基單的大高多霉質遊戲,適合蓋 數 证 簡單之 繁白 人 圖提供網路對戰功能,玩家 1、点点细线。和家自世界各地的玩家一較高下

為了方便玩家能早點進入 《海賊X海賊》的遊戲世界,所以在遊 戲的設定理念上,則是講求簡單、 易懂,所以在遊戲裡所有指令或按 翻,皆是以圖形表示,就算您不看

說明書,也可 很巨覺的了解 意思,而且 如果您對某個地方不知道

用途的話,您也只需要 在圖形上停留一會兒, 即會有爭動式訊憑解說其圖形所

代表的意思。此項設計不但讓遊戲的介 面看起來相當美觀、便利,也讓遊戲變 得更加容易上手。



另外,除了這些傭兵 外,您還可以去聘請一些 像:黑鬍子、彼德黃、雪 姬、阿魯巴二世……等不隸 屬於儞兵的特殊角色,這些

角色各個可都是身 懷絕技的高手哦。 不過,想要聘請 他們,可不光是 現金夠不夠或屬 性合不合這麼

可以招募奇怪的傭兵!!

// 每賊X 每賊》與其它币售棋盤式

N RPG最大不同的地方,就是它能

招募伙伴一同探險。遊戲中玩家可以到

特定地點,招募各式各樣特

…等各種長相奇特可愛

的怪物,也含面蓋在

内哦!

單的問題哦! 您除了要滿足

上述的條件外,還得要下點功夫,滿足 他們的願望或請求之後・才有可能讓他 們成為您最有力的幫手。

戰鬥書面分陸 戰尺,每戰兩種。陸地 戰鬥時,主角及傭兵 們就拿畫武器,配 合著炫麗的龐法 及迫力十足的 召喚歡攻擊敵人。

如果戰場為海洋的話。主角就會從 一位勇猛善戰的戰士,轉身一變, 成為一位另人閒風喪膽的海賊船船 長,駕駛著自己的愛船攻擊敵人。 換句話說,如果主角為梅麗莎的 話,那玩家就可以看到梅麗莎駕駛 著梅杜莎號,炮轟敵人的畫面哦!



神子 手之 約



火精靈將構攻心,以黨張的燉焰熔化了敵人也同時燃盡了自己;

水積霧幻化處無,用無所不在的溫潤輕輕將死亡的波紋籠上恐懼的臉塵;

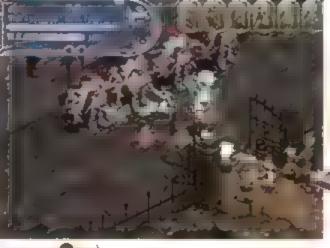
聖禱靈光耀버亮,將攻擊與防禦織成一張薄吅輕蝉卻堅如鐵壁的神聖之網。

好屬害的四個精靈啊!大家可要好好愛惜使用喔!^_^

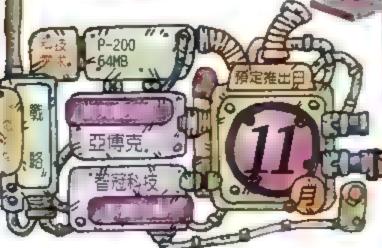
對了! 這個什麼覺,不是,神魔決,上一次已經用二百跟大家說

過一次了。所以這一次就只說說上次沒講的部份嗎!

成神成魔就在這一刻決定



合體技,不管是問為騎士身份的至交或是改邪 時正的黑魔法女法 師,都將會成為唐納德 的好幫手。



實時回合系統

遊戲採用「實時回合系統」為戰鬥進行方式,此系統 為戰鬥進行方式,此系統 會以每個人物及敵人的敬捷參 數去決定人物及敵人的行動次序。遊戲 中每個人物及敵人都有其敬捷參數,戰 門開始時會以地圖中人物或敵人的敬捷 參數決定行動次序,敏捷最高的人物或 敵人會最先行動,而敏捷最低的人物或 敢人會最後行動。

當人物或敵人的敏捷參數高時 · 人物或敵人會有更快的行動次序 · 亦代表該人物或敵人行動次數會更多 · 兩方人馬將依回合輪流進行攻擊 · 直至達到每關遊戲的勝利條件為止。



▲這就是魔法增幅器,謹慎的選擇

魔法增幅器

另一個與魔法相關的功能是魔 法增幅器,遊戲中的魔法系統容許玩 家使用魔法時可用80%至120%出力施 放魔法。當玩家在選擇好要使用的魔 法後,在右下方會出現廳法增幅器, 介面中有五個選擇,分別是「紅」 (120%)、「橙」(110%)、「黄」 (100%)、『紫』(90%)及『緑』 (80%)•提高或降低出力會相對地影 響施放龐法時所消耗的魔力、意咒時 間及攻擊力,如玩家使用「綠」(80%) 增輻時,不論消耗魔力、念咒時間及 攻擊力都會降低80%,即該魔法會用 少點魔力和快點施放,但會有較少的 攻擊力。相對地如玩家使用「紅」 (120%) 增幅時,不論消耗魔力、念 咒時間及攻擊力都會提升120%。即該 魔法會用多點魔力和慢點施放,但會 有較大的攻擊力。

OFF-ROAD ARENA)

成為畫東英雄是男人的一個變組,想像著牽勵在極速的畫 事中,那無與偏比的快感置在讓人感到熱血沸騰·可是便 生活都有問題了,那有多解的錢黃車,只好玩玩遊戲自我 密慰-番了·(==)

Paim Rock

Select Can

各種款式車型同時競關

大大戲中相當特殊的地方 · 在於玩家 2011可以挑選各色各款吉普車、賃 車、跑車,甚至近年來國內漸漸流行的 RV休旅車,每部車子的重量、加速性、 最高極速、懸吊系統的軟硬,都將在不 同的廣道上有不同的優勢與表現。沙場

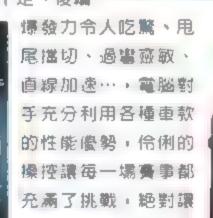
勝敵要挑隻稱手的兵器 與合腳的座騎,在分秒 **乙争的賽車道上,依據** 賽道特性,挑部順眼、 順手的好車, 馳騁在壓 **土飛揚的跑道上・面對** 衆多對手的威脅,才能 …路領先。



讓你沒空喘息

遊戲中卓越的AI設

計。起步衝動十足、後週



人神經極 度緊繃。



▲賽道上空選點 著纳气球呢!

提供好友同台對戰

若玩家想跟好友對戰。本遊戲更十 分貼心的設計了分割螢幕,如同大型電 玩與電視遊樂器風行的玩法,讓兩人可 在同一台電腦上對戰,好好的劃車。當

> 然,網路的世界不能沒 有網路連線功能,支援 最便利的區域網路(LAN) 及網際網路(TCP/IP)功 能, 脂雞輕鬆的設計, 不需設定即可快速進入 場中,馬上進行一場多 人連線大戰。

超高真實的操控感覺

高度的真實感,跑道的高低起 伏、顛簸平坦,都如同真實般的反 饋在書面的呈現當中,這種超真實 的駕駛感覺,可明顯體驗出各式不 同道路的差異。高解析的3D模型與 環境,身旁的對手猛力衝撞,過彎 打滑、撇尾、轉空輪, 撞擊時的火 花、排氣管噴出的火舌、隨風揚起 的沙塵等等情景,都——真實地展 現在眼前。加上三種視野的選擇調 整,視角可以隨蓄自己的全車移 動・如同電視轉播模式-般支援多 重視角,自動轉換視角捕捉嚴佳操 控模式。也可以第一人稱方式的駕 駛座視野進行競賽,當然要小心切 換視野時,方向盤轉向多少的調 整,免得很高興的切到另一視角 時,卻發現自己已來不及踩煞車 曜!





Bro





,便得电费波浪都要许了

▲以第一人稱的駕駛座視野進行競賣

00

大富翁世界之旅2

鍐鍐鍐…最近景氣不好,經營的旅店客人也相對地减 少、不趁這欠的旅行來賺點錢小補一下怎行、順便攜展一 下級店業務。看到這麼華麗的旅館動心了嗎?歡迎小住一 宿。只是…住宿費可是不便宜的喔!



替主人消災除厄的 寵物系統

此外,新增了「寵物」養成系統 玩家們可以在經過某些事件之後得到寵 物,善加教養寵物之後,寵物就會成為 想致富時不可或缺的好幫手!比如寵物 學會「讀主」這項技能後,當你不幸住 院或是必須坐牢的時候,你的寵物就會 替你去住院或坐牢,真是感人肺腑的籠 物之愛呀!



遊戲课提供了各式各樣的小遊戲哦!



使用卡片會有意想之外的效果喔!







產業介紹

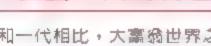
在大富翁世界之旅中,主要產業 一共分為10種,分為全國連鎖、地區 連鎖和單店經營。你可以評估土地的 特性之後,選擇最適合的產業。不過 選擇產業可是要小心的呢!不要看到 收益高就一個勁猛蓋。比如說「賭 場」,開太多導致敗壞社會風俗可是會 被警察抓的上以下就一些部份的產業 做介紹:

農業:最傳統的產業,雖然不能升 級、收益也不高,但是具有全國連鎖 的能力。

零售業:在零售業之中,最具代表性 的當然是便利商店啦!收益比農業高 些,也可全國連鎖。

娛樂業:項目包羅萬象,包含麻將 館、賭場等等,収益期豐。

金融業:歷史悠久的行業,從古老的 當鋪到融資集團都有,収益高達90%! 唯一的遺憾是不能連鎖。



承襲一代的特色

和一代相比,大富翁世界之旅2最 大的不同就是回復了踩地罰錢(就是可 以收過路費)的基本機制。畢竟這是大 富翁最基礎的樂趣所在!在每個角色的 技能方面,除了強化一代的技能,讓每 個人可學習技能增加至6種之外,事件 遭是以依照玩家的能力不同而會呈現不 同的結果表現。原則上,能力強的角色 得到好結果的機率比較高,因此玩家們 就多去遊樂場或是美人魚(遊戲中的特 殊地點) 那邊修練,提昇自己的能力



神遊威尼斯

戚尼斯...優雅又美麗的水都,在十六世紀、文藝復興的時代裡,它曾是此近風雲的歐陸大都會,主宰著整個地中海的經濟命脈,也是集藝術及浪漫於一身的文化古都,如達文西等知名的藝術家都得想盡辦法到這裡來聞天下、尋求蜜商的資金贊助,就像是今日的東京與紐約一般,能知今日威尼斯卻面臨逐年下沉的危機,說不定以後就只能在遊戲裡看到她了。

革命性概念的純網路遊戲

在《神遊威尼斯》這款遊戲裡,玩者們將可以扮演一位拜金主義的威尼斯商人。恍若莎士比亞膾炙人口的同名喜劇一般,您可以狡猾無情、賈進骨出,也可以溫文儒雅、廣結善緣。在這個處類的巨大城市裡,拓展出您的經濟學的資腦為您職來金錢上的利益之外,最重要的遊戲目的就是擁有藝術品與讚身上流社會,您必須參加各種競標活動,也必須派遣實險船隻到海外搜乱寶藏,您的成功就滿視邁些無形財富所帶來的意義與品味了。



▲在十二世紀文藝復興時曾是叱吒風雲的大都會



▲擁有藝術品與躋身上 流社會也是重要日標

▲在這個巨大城市裡, 拓展出您的經濟帝國

體驗真實的文藝復興 時期水都威尼斯

玩者在進入遊戲之後,第一個會看到的便是負責威尼斯與外界往來的碼頭地區,您必須在這裡做出您的第一個選擇一職業!職業共有十種,包括體食生產者、本業生產者、奢侈品設計師、商人等等,每個不同職業在一開始時又可以分別擁有數種不同的工廠或生產設備,例如糧食生產者可以擁有數種不同的工廠或生產設備,例如糧食生產者可以擁有數種,動物國與麥田等等,並生產出繳糧、輸動或小麥,而這些生財工具所生產出來的商品就可以供您在市場上展開第一業交易。



▲美麗又悠閒威尼斯



幻世级2

總 . 三年了,這次終於聽到了<幻世錄>續作的消息,但是聽說並不 是延續一代的故事,而是回溯到一千多年前"魔神戰爭"與"種族戰爭"的時 代,這年代一跳可還真是遠泥!主角是一位托爾斯王國的兵長,上頭不知道為 了什麼即他去攻打獸人,所以他就去囉,於是故事就開始了 這個幻世錄工的類型有點複雜,裡面有圖險與戰略的特性,又加進了RPG的

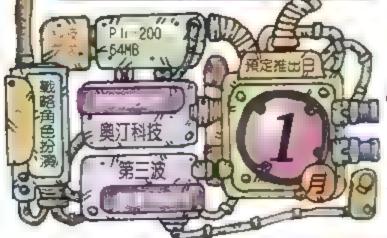
這個幻世銀工的類型有點複雜,裡面有圖險與戰略的特性,又加進了RPG的故事容素,大家可以藉傭兵團的武力來對抗反對的勢力,怪了,那他自己的部隊咧?算了,不研究,總之大家會不斷遇到阻撓,那就必須利用一群使用不同武器利特殊技的少年,并且阻止。他屬神破壞世界的陰謀,大概就是這樣,瞭了吧!



由於遊戲中的世界背景是幻想的時代,因此也存在著無數種不同的元素因子在時空之中。在本遊戲中為加強遊戲性及戰略因素,在遊戲中將主角們區份為以直接方式進行攻擊與使用魔法進行攻擊等等工種攻擊方式,因此角色也因此分為攜畏物理性攻擊和魔法性攻擊滿種不同的人物。









戦門的方式採用棋盤戰棋制,但和一般的回合制不太一樣,在進入戰鬥中,遊戲程式會先估算全體人質包含我方和敵方的歌捷度,排出敵我雙方的移動順序,敏

捷度越高者,會優先移 動,反之則越晚移動 ● 因此在整個戦

門過程中,不見得是一次我方 次敵方的移動。 法,因此玩家除了攻擊力 和防禦力要考慮外, 敏捷 度也要控制住,不然就算是 攻擊力很高的角色,卻因為 很晚才能動作,那會被K得滿 頭包的。

〈幻世錄2〉中仍保有一代中最





大的特色一"運殺"系統,所謂的" 運殺"系統是當玩家以一位特定角 色讓他每回合都可以殺死一名或多 名的敵人時,所得的經驗值會以倍率增加,此外也增加攻擊欠數越多,敵人所 掉落出來的物品越多的系統,讓玩家在 經驗和物品的獲得上有更多不同的方 法。

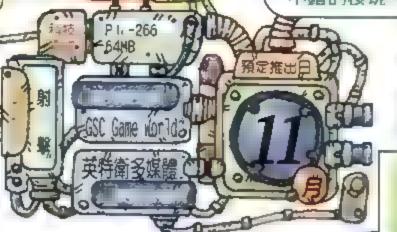
超迫力戰鬥畫面

戰鬥方面·幻世錄2是以大書面 的方式展現戰鬥方法,除了戰鬥場學 可以橫向捲軸移動外,連垂戶也可以 快速度的移動,讓整個戰鬥場票多達 67個畫面·也因此角色對戰中,會 出現將敵人打上空中或飛出螢幕外這 種格鬥對打的超必殺連續技。



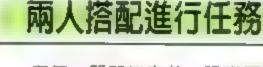


去!」《殺出重團》(Codename:Outbreak)怎麼又 是異形入侵地球的老戲碼,看到故事開頒都可以自己把後) 面的劇情編下去了,我就不想再多加介紹了,所以把重點 放在遊戲性跟場景,畢竟這個第一人稱射擊遊戲在兩方面 不錯的表現。



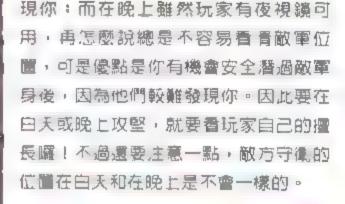
要白天正大光明呢?還是晚上偷偷摸摸?

遊戲中不但任務目的相當多樣化,所涵蓋的地點更是各有特色,除了像核子飛彈基地是室内場景之外,還有其它像是小角扇中的雷蓬站、高度或偏的空像是小角扇中的雷蓬站、高度等層大的電腦,在不同的場所不同,而更特別的地方在於玩家可以自己決定。與例來說,在自天,玩家可以看達的看見敵方守衛及與野腦運,進而採取適當的迂迴路線,但相對的敵方也有較大的機會發路線,但相對的敵方也有較大的機會發路線,但相對的敵方也有較大的機會發



在每一關開始之前,玩家要從12 位隊員中選取2人組成隊伍來進行任務,當然每一位隊員的層長都有所不同,當然每一位隊員的層長都有所不同,有禮畏暗殺的狙擊手、專精爆破的火藥高手……等。而最重要的除了選擇隊員外,還有一點就是團隊合作,在《殺此熏團》中,玩家除了操縱一位隊員外,另外的第2個隊員是要下指令讓電腦AI操作,舉凡掩護射擊,交叉開火等,當然玩家也可以因應狀況直接切換去操縱第2隊員。重要的是,可別以為自己功力夠,只顧著自己而不小心。 該核友的幫助是幾乎不可能完成任務的。





更具變化性的多人連線

最後說到《殺出重團》最精彩





遊戲工坊

極樂瘋狂大賽車

實車遊戲真是刺激啊!能透透把對手拋在後方的快廠,真是不可用言語形容的。如果能透過網路和朋友對戰,那樂趣更是增添不少。這款「極樂懷狂大賣車」,以Q版的風格呈現,可愛的人物及車輛造型、豐富的3D實道、新奇的整人道具,還真是讓人想下場去好好觀它兩圈呢!

多種模式選擇 支援多人對戰

「極樂瘋狂大賽車」中提供了數種不同的遊戲模式供你選擇。在單人模式時,你可以選擇大型電玩模式來一場熱身費,或是選擇冠軍賽模式與 策車手來一場全賽道大車拼,特別還

面、四分割畫面、讓您的親朋好及在同一台電腦上進行比賽:多人網路模式時,你可以透過區域網路、網際網路與世界各地的玩家來一場真正的跨國瘋狂大賽。



▲遊戲中會有天氣及時間的變化



世界好手瘋狂集合

極樂風狂大賣車」是一款集爆笑 娛樂及極度脫線的賽車遊戲。不 同於GT3、極速快感的繁複設定,「極 樂瘋狂大賽車」強調的是以關易的操作 介面為玩家帶來競速的樂趣。遊戲中包 括有非洲王子、門牛士、相撲選手、功 夫小子等等,來自全世界15個不同國家 的賽車手,將駕駛署特製但有點怪怪的 「愛駒」,馳騁於埃及遺跡、亞馬遜森 林、拉斯維加斯甚至月球等9條瘋狂實 道、並且玩家還可運用12種整人道具打 擊對手,不擇手段的超越對手,以獲得 最後極樂瘋狂賽進王的桂冠。





超古怪功能讓人驚奇

古遊戲的中





特殊人體結構區塊

Raven花了兩年的時間開發這意遊 戲,許多的概念幾乎都是原創。 《偏兵戰場》雖然採用了《雷神之雖II》 的遊戲引擎,但是畫面卻擁有自己的風 格。這乃是因為Raven在《雷神之雖II》 的程式碼中加入了許多新功能。例如支 援32bit材質、損傷材質、捲動地形引 擎、霧區、以及獨特的光源系統。這所 有的努力才造就了今日所看到的《傭兵

戰場》。然而,真正讓 《傭兵戰場》煥然一新 的,是獨立在《臨神 之鎚II》程式碼外的 GHOUL写學,透過這個 系統成就了精確的人 體結構系統,並表現 出武器對人體造成的 傷害和破壞區域。

以往我們在這種





等 劇 得 是《偏兵戰場》

強調的另一個特點。在遊戲中,一共有 26個分散於全球的不同地點等待著玩家 去探索,範圍從紐約地鐵橫越至西伯利 亞。



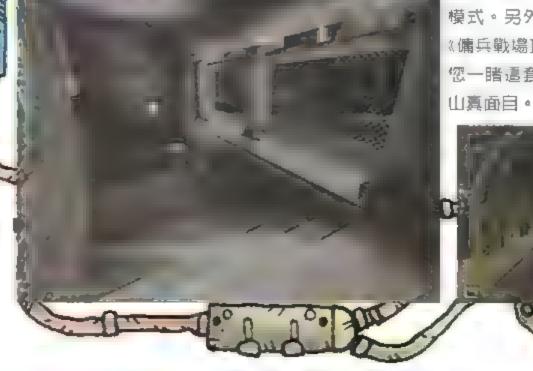
所謂「工欲善其事」必先利其器」,遊戲中共有各式各樣的不同武器可以讀玩家盡情發揮,在敵人身上「作畫」「計有軍刀、9mm手槍、霰彈槍、自動機槍、狙擊槍、火焰噴射器、火箭發射器、以及微皮槍等等。

除了最新版本的《傭兵戰場》遊戲程式以外,《傭兵戰場自金版》的遊戲光碟中收錄了田Brady Games精心製作的完整電子攻略本,讓您可以徹底的了解各種地圖的攻略方式,以及還有哪些您未曾發掘的秘密。《傭兵戰場自金版》強化了多人連線遊戲模式,讓遊戲更佳好玩,其中包括了新增加的控制模式:

這是一種新增的團隊死亡對決模式。另外,光碟片中所附的《傭兵戰場II》預告片,更能讓您一睹這套出色產品擔作的廬山真面目。



類型遊戲中·當武器射中敵人以後·敵 人不是死亡就是存活·但《傭兵戰場》 將每個敵人的軀體分為26個部分·您可



遊戲工坊

美人魚的季節

不過,對新生是各國改造有領子與

日神秘網官所 带来的一是串麻煩

《美人魚的季節》是一款 學園風格的戀愛推理雷險遊 戲。故事發生在一個名為 南平市的小维上、玩家所 扮演的主角名為高幡維 人,是個高中二年級的 學生。他在暑假的第一 夫, 從發現了一個神秘

的網質開始,身邊便發生了 一連串的神秘事件,同時 也揭發了在這個原本寧靜 的小績上,一個不為 人知的秘密計劃

藉由和」績裏 人們交談的過程,主角 一步步地揭開神秘網賣 裏所要傳達給他的訊息 真相。一方面,生角也藉 和故事中四位女孩子的交談 裏,了解了在她們心裏深處的煩

甾。故事的結局是否圓滿,就看 玩家是否能成功解開謎團、澄清 女孩心中的迷惘並阻止一場悲 劇的發生…



本遊戲流程主要分為兩部分。從故 事開始的 7 月 22 日到 8 月 19 日之間· 主角必須解讀出神秘網頁之中所記載訊 息的真相。同時與女主角發展親密的僑 賴關係。在達成了以上兩點之後,從8 月20日開始,故事便會開始進入第二 階段,整個事件會發展到另外一個高 劇,而主角和心儀的女孩子之間也將有 完美的結局。



在故事裏存在著一個虛擬的網際網 路世界,在遊戲進行中,玩家除了要透過 這個虛擬的網路,時時觀察神秘網頁所產 生的變化之外,還可以藉由瀏覽女孩子們 自己開設的網頁,得知她們生活中的大小 事情,而更進一步了解她們。

除了在對話之中。會因為玩家的選 擇而對於談話對方與事件發展產生不同的 影響之外。特別的是,在和角色的談話之 中,玩家可以藉由下面兩個獨特系統的幫 即,對劇情有更深一層的了解

在對話之中,會有部份的專有名詞 以綠色底線的方式出現在訊息視窗裏, 以滑鼠點選之後,將會出現名詞說明的 視窗。而已經點選過的名詞,玩家可以 在選單中的「資料庫」選項裏再次查閱。



在和各個角色的對話之中,有時 在畫面上會出現「POINT」」記號。 出現這個記號的時候,表示玩家可以 針對目前的談話内容再深入詢問,這

個時候對話將會進入另外一個話 題方向進行下去,而盧個時候也 就是能夠對於神秘網頁所引申的 情進行調查的時候。





遊戲工坊

回河。

卡片對戰遊戲(Card Game)相信越來越多人知道了,《MAGIC》、《海戰牌》、《中國魔法牌》都各自有支持的玩家,繼《三國封神》之後,大宇資訊也決定將卡片對戰遊戲引入電腦遊戲中,也同時是大字第一款以三國為題材的PC遊戲,這遊戲就是《三國風雲會》

卡片

考驗玩家策略

變化多端的卡片

加權卡片讓遊戲變化性更大



獨特的水墨風格

《三國風雲會》延續大手獨特的中國水墨山水風格,遊戲書面製作精 美書面桑和,武將頭像經過專業美術 銷參考歷史古書精 編製,各種特殊 卡片也是考證了許多三國歷史和相關 資料,保證原升原味的三國特色奉獻

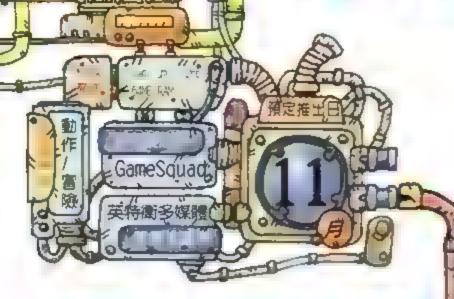






(From Dusk Till Dawn)

要便追渡令



名" (from 令我血脈噴張、大呼過糖的電影- "惡夜追殺 Dusk Till Dawn),如今要可是要推出遊戲了,而且選不是直接 沿用電影的劇情,而是接續電影、繼續發展下去的新情節。在吸血 鬼占宅一戰中唯一的倖存者:西斯(電影中由喬治克隆尼扮演)。 因為代替有精神病的弟弟入狱,而被分發到最高保全設備的海上漂 浮監獄-「昇陽」服刑,只是沒想到吸血鬼還不放過他,硬是將整 艘船的 600 多位犯人都變成僵屍,主角如果不想死,只能選擇殺出 生天!嗯,看來好像繼刺激的,就來看看其遊戲内容:

《鬼屋魔影》的創造者最新作品

《惡夜追殺令》為實際悚遊戲,除了有摩蓋 實影的棄煙保護、最新 3 D 弓 整營 造的真菌場 景,更請來了《鬼麼魔景》的創造者、驚悚遊戲 之父 * Hubert Chardot 來改編遊戲劇本,並為 遊戲監製。說到 Hubert Chardot,他的成名之 作《鬼屋曬影》不但是體先採用3D人物變組的遊 戲之一,當時所用的自動切換、頻響影鏡頭更是 前所未有的職人割職 當然,這次他傾全力包辦 劇本、製作的《碧夜遍殺令》,也絶對不會讓玩 家們失望。在《整夜追殺令》中,遊戲本身的玩 去像是《慈靈古墨》加上《戰慄時空》,但又營 造出更獨樹一格的恐怖感。遊戲中有著像電影 《異形》一樣,成苗的僵屍群起攻來的場景,也

互動的橋段,還有

更多像《慕麗古堡》 一樣需要動腦解謎才 能進入的地區;當然,更少不了以多種強 力武器殺鹽滅鬼的刺激關卡。

使力と撃情・もれし、いと

多樣化的武器與嚇死人的懸疑氣氛

說到武器,西斯在遊戲中所擁有的 武器相當多樣化而鬥特別,除了一般的 自動手橋、敞弾橋外・更有配備了紅外 線繡射瞄業器的狙擊槍、高溫火焰發射 器,以及相當特別的一把迴力圖盤槍, 發射出的高射圖盤在撞擊到牆壁後會不 断反彈再加速,特別適合用來對付一群 躲在小房間内的敝人,另外還有像火箭 筒、連發機槍、一擊必殺的釘槍等共 10 **獎種武器。除此之外,玩家在遊戲中還**

> 月晚書等同機隨至母蓋明鄉積等表 對付成百萬來的大量僵屍,絕對讓 喜歡第一人稱射擊的玩家大呼過

> > 職工再說到雷陵及懸疑的 部份· 遵可是 Hubert Chardot 的專長,此次場 **夢鎖定在海上的移動監** 獄,所有犯人都又變成了 個屍, 意謂蓄玩家所在的地 點就是在一個逃不出去的固 定空間 - 處境更是步步驚 險、危機四伏。面對蓄嗜血 國儒展、自身難保的船上警 衛、神秘企業派出的善後處理 小隊、以及隨身帶後龐力強大 的吸血鬼、玩家必須要謹慎分 辨敵我,才能逃出生天。













遊戲工坊

通過完定定



故事背景 五千年為一週期

相傳創造神巴鴻創造出世界萬物,無論是邪惡的魔鬼或經潔的人類均由其所創。但人類受到種種誘惑,內心漸漸變得複雜,不再經潔如苦,親子相發,相互欺詐,殘暴好殺,行為一如惡魔。 這種結果令巴瑪非常失望,于是對人類下了祖咒——巴瑪將利用大水的力量,洗滌大地,清除腐敗的人類。之後會再創近不是發展傳如此邪惡,大水淨化之日將再度來臨,直至創造出完美的人類為止。





主角RIDA與博勒在退跡内找到一本 露達人退留下來的古書。根據古書內 容,發現人類曾被大洪水毀威過一次, 大洪水冼條大地那天,稱為爭化之日。 而淨化之日將萬度降臨。要拯救人類只 有把劃造神巴瑪對印一途。古書上有記 戰封印之法。但需集合失落的四個對印 石,才能打開巴瑪沉睡之間的大門。 RIDA為拯救人類鑑上尋找頭像之旅。在

> 專找頭像當兒·卻出現來 自地獄的慈魔爭奪頭 像·到最後才知 道·····



主角的能力值共分有八種屬性,分別是HP、MP、SP、智慧、攻擊力、 防守力、條中力及魔法防衛。每一把 主武器都有一"熟練度"的基本屬性 長期使用同一把武器,隨著熟練度的 增加,主角的能力。 是型化,主角的能力。 是型化,主角的能力。 是型化,主角的能力。 是型化,主角的能力。 是型化,是要性的的。 是型化,是要性的。 是型化,是要性的。 是要性的。 是等級分方。 是等級分方,最更屬。 為熱練度多及最高執練度多能 。 多專無度多。 多專經度多及最高執練度多能 。 多專是一把普通的鐵劍,到了熟練度多 的時候,也未必會比神兵利器遜色。



即聖俠影

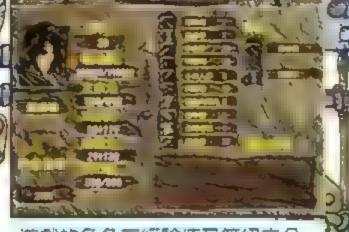
現代人回到古代去,進而親身參與歷史事件的故事,一直都是許多幻想小說最佳的題材。這款「時空俠影」的故事也是建立在此架構上,而這一次的時代則是回到西漢末年,與漢光武帝劉秀共同蠶戰。在下一直在想,如果是一般人回到古代,真的能夠那麼順利建立功業嗎?我想大概運生活都很困難吧!



提力亞 地力亞 地力亞

超越時空的探慮

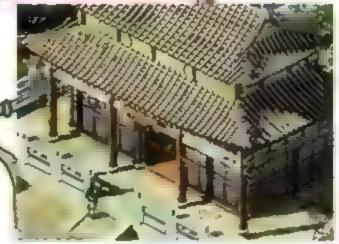
在「時空俠影」中,主角是一名酷 愛四處周遊冒險的探險家。某一日,在 探訪時無意之中進入一神秘未知處所, 發現一對古怪寶石,把玩之時不小心喚 醒了它的能源啓動,緊接著,石頭發出 奇異的光芒,主角感到天旋地轉即便失 去了知覺。當主角青醒過來時,石頭是 在身上,但發覺自己到了一個陌生的環 境,經過多方了解,才知道自己居然到 了古代。機緣巧合之下,主角與漢室未 **駱劉秀相識,並縟歷了幾多廢難,當然** 也學了不少玄妙武功。在有名的昆陽大 捷之中・主角打敗巨母藭・救了劉秀。 豆母霸臨死之前用盡畢生功力打向主 角,正好為股能量被主角身上的玉石所 接受,釋放出自身的能量,時空開始轉 換 …



遊戲的角色有經驗值及等級之分,



多線劇情設計耐玩度佳



充滿漢朝風味的建築物。

彷彿回到古代的場景繪製



大場景非常的寫實真切。



回到古代的主角開始了俠義生活



遊戲工坊 神機性 牙 2

近年來遊樂器和PC遊戲的分野,似乎越來越近了。就在大家還陶醉在櫻花大戰的大正風情時,緊接著就又聽聞DC的角色扮演大作神機世界2也要改編成PC中文版了1 這款有著可愛3D 造型人物、豐富冒險劇情的遊戲,當年在DC上受歡迎的程度,可是和櫻花大戰系列有拼的喔!尤其遊戲中可愛的劇情及人物,還真是令人愛不釋手呢!

輕快明亮的幻想式劇情

神機世界是以傳說中的塞依結構 體【艾佛路西亞】為中心,在世界各 地的遺跡探險的一齣富陳 RPG 。而神 機世界 2 的劇情承襲一代,在富陵事 件後週了半年,主人翁們,又再度的 踏上遺跡電險之途了「遊戲中的人 物,二代仍繼續一代的風格。主人翁 們可愛、靈巧的樣子,套入節奏明快 的劇情中,帶給玩家相當偷快且新奇 的富磁料學、除了一段段的富磁事件 外,每個電腦之間的段落,玩家都 可以把收集到的實物拿去商店會掉。 獲得大量的金錢之後,便可以在街上 大肆採購一番。許多商店所量的稀奇 古怪的物品。對於冒險是有很大的幫 助的上至於如何運用這些道具,那就 要玩家親自來體驗一番關

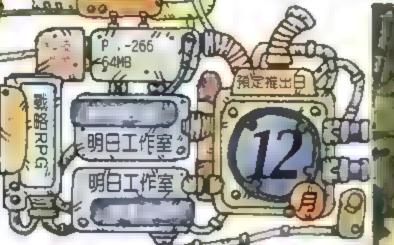




活潑可愛的冒險家傳奇



标刊新進式的戰鬥是此用刀劍打來打去溫和多了 山是 。这个工业展现我打散酸人废的。产利英咨 711



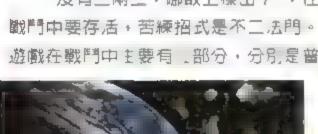




虚擬人生外傳戰鬥剖析

在角色扮演戰略遊戲中,最重要的 應該就是戰鬥了,《虛擬人生外傳》除 了採用角色扮演戰略遊戲的回合式移動 方式外,還使用了虛擬人生自一代就沿 用到目前的卡片式戰鬥方式來表現出招 式。當然使用招式也是應用各種不同的 卡片,運輸去、召喚歡也都是喔!

"沒有三兩三,哪敢上樑山?",在



通攻擊、必殺技、魔法等二種攻擊、普 **通以擊就不用介紹,大家都差不多,心** 殺技則有六種審性,分別有不同的攻擊



果。 而魔 法 呢? 特殊 招式

雖然好用,而且攻擊力也+分強大,但 是終究只有少數人能夠使用那些超強的 心殺技,所以如果要講到戰場上最具有 攻擊力的招式,那就非雕法不可。同樣 的,在戰鬥中的魔法也是以卡片方式表 現喔」

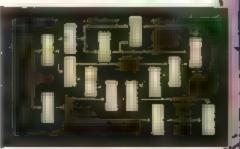
遊戲雖然不是太空戰上那類型的角

色扮 寅遊戲・但是玩家若以為遊戲中看 不到具魄力的召喚獸,那可就錯了。收 服怪獸可以在遊戲的非劇 懦關卡中進 行•只要戰鬥勝利則、收服怪獸•之後玩 家就可以在戰鬥中召喚怪獸來輔助戰 門,畫面也是相當的華麗喔!

轉職的秘密

任何一款 角色扮演 戦略 遊 截,職業 的變化都

是遊戲中



▲男性角色轉職表

最重要的。在《虛擬人生外傳》中的 每個角色,包含主角徵召的傭兵或英 雄,都有他們特定的職業,還些職業 可不只是名稱好看用的,每個職業都 有不同的特殊能力·也都可以轉職 握!遊戲中的職業經夠轉職後,可以

▲女性角色轉職表



戰鬥方面 的幫助也 相當大。



炫麗的魔法



遊戲工坊

看到長得一臉賤樣的雞,讓人忍不住就會想拿起槍瞄準。不 過比起恐怖的殭屍或是凶惡的歹徒來說,這些雜就顯得可愛多 了。不多說了,我要快點多打幾隻雞晚上加菜,不然只好吃醬油 白飯了…(0 0)





分數可登陸在海内外的 網站,與其他人切磋戰果

玩家在遊戲中的武器也相當的聲 單,包含了手槍、空氣槍還有炸彈可 以用,雖然這些雑量似呆笨,可是動 作可也露活得很,玩家可也得要反應 靈活一點去射擊,不要放搶了。因為 遊戲的樂趣可是以計算分數為主的。 玩家所擊中的雜越多、分數越高的 話,還可以登上網站排行榜好好地炫 帽一番呢!

遊戲中一共提供了5個不同的場 景,場票雖然只是20,不過看起來可 以讓人放輕鬆喔!而且在官方網站中 **遗提供了相當多的玩家自製場景。所** 以基本關卡可是非常地多。此遊戲可 提供 4 個人進行線上遊戲,而且玩家 在遊戲中所獲得的分數可以當陸在國 外網站看看自己是否能夠為國爭光, 名列前矛。







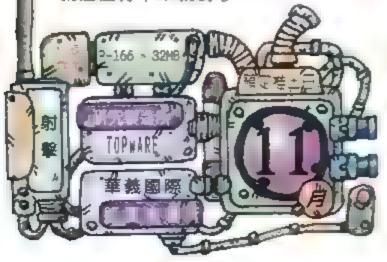
《眭舞轟炸雜》是一款相當適合全 家老少的一起玩的遊戲,和伟面上的 遊戲比起來,還可以說就像是會糊淡 **飯一般,不用高智慧的人力也不用高** 配備的機器,玩家就可以很自然地在 關單的遊戲中享受到遊戲樂趣。





《畦靠驫炸雞》是由 TOPWARE 公司 所製作發行,這家公司大家可能有點 陌生。不過在歐美可是相當地有名氣 喔」他們出過了Earth 2150、World war Series - Jagged Alliance 2 等相當具有名氣的遊戲,這不是轟炸 機工而是打飛雜!」

這個遊戲中,玩家總算不用在辮 緊神經去面對轉角突然出現的怪物或 敵人,也沒有火力驚人恐怖的人,要 讓我們辮緊神經瘋狂地敲擊骨鼠鍵還 有亂按方向鍵四處觀逃,也不會有血 **腥残酷或屍骸偏野的恐怖場面。在**遺 裡,玩家要做的就是打飛雞囉~沒 錯,這個遊戲就是要讓玩家放點心 情,什麽操作介面等全都不用再傷神 去學習,整個遊戲只需要移動你的灣 鼠,將那些看起來很可愛、動作呆呆 矬矬的雞,不管是降落傘雜、飛雜、 雪板雞,反正只要從空中飛舞滑過的 就通通打下來就對了。



要幻源對島





KITTY 偶像炫風

不久前掀起瘋狂超級偶像炫風, 造成超高實氣,周邊產品不計其數, 並數度成為媒體新聞集點的Hello Kitty,這次即將現身於電腦懺馬 上,以全新姿態與其他的可愛好友, 一同和玩家們一起進行遊戲,不但將 滿足所有的Kitty迷,也將會讓所有 玩家們其目一新。

GAMEONE繼出品《小叮噹大富 獨》、《老夫子大富翁》等知名偶像 的遊戲,並深獲好評後,這次又代理 在日本及台灣都亨有超高名氣的Hello Kitty遊戲一《學幻派對戲》,這款可 愛的遊戲小品。期待在遊戲世界中能 再一次的帶給玩家們對於遊戲的驚喜 和快樂,勾起每一個人期待的舊悦和 幻想。



學公所對應。是一款可愛的益智 小品,主要以「問答過關」的方式進 行,玩家能夠透過單人或雙人遊戲, 接觸到另一個特別的世界和新鮮的事 物,而有不同的體驗,更可透過互相 合作而增進合作者間的情感,趣味成 分相當高。

整個遊戲的水圖由 大島嶼所傷成,分別為彩虹島、智慧島、和夢幻島,在每一個島上又分別確有三個國家中都會有一座異當地特色的建築物,而每一種建築物都代表一種種類的遊戲關卡,而更特別的是每一種建築物遺會有一位Kitty家族的可愛成員代表著呢!



夢幻亦對屬》是一款輕鬆之不失趣味、趣味又不失益智的可愛精緻作品。所有玩家們和所有 Kitty迷們請一定要密切注意嘴上







遊戲靈器堂

歡迎玩家來到王國的最高殿堂「遊戲極品堂」!在這裡我們將展示自有歷史以來,最受歡迎、最具 代表性、最值得人民們供奉的經典作品。要入選本堂之作品,需經過無數的粹煉,不但要獲得專家的肯 定,更要獲得人民的實睞。因此凡舉本堂呈列之遊戲,必值得所有人民收藏膜拜,永久懷念。

第一套純中國味RPG 出品日期:1990年

研發製作:大字資訊DOMO小組



唉!回首往事,真是令人感觸艮多啊!想當年我手持軒轅劍大展神威之時……(講了 大半個小時)。真是不好意思,今天是來談「軒轅劍」這個遊戲的,一想起當年事就給雕 題了。這「軒轅劍」是在1990年,那個幾乎沒有中文角色扮演遊戲的時代所推出的,對許 多的玩家來說它可是極具有紀念價值的。別看這些圖片好像很簡陋,在當年可是感動了許 多人的,運仙人我也這麼覺得「原來我們王國還是有人能做出這麼好的遊戲的。」接下來 我們就來看看我們的特派員對遷款堪稱經典中的經典的中文遊戲的報告吧!

的 劍

說起軒轅劍,我想有玩過PC Game的玩家 應該沒有不知道的吧。從1999年「軒轅劍參-雲和山的彼端」再次的煥醒玩家對軒轅劍的 記憶,加上去年底推出的「軒轅劍參外傳-天 之痕」熟實,一時間將軒轅劍的聲望推到了 頂點。也許有許多的玩家是從「軒轅劍參」 甚至之後的「天之痕」才開始認識軒轅劍 的,但是軒轅劍當然不是從三代才開始的:

> 那軒轅劍究竟是從何而 來、又為什麼可以跨越 兩個世紀而歷久不衰 呢?這一次因為「軒轅 劇」登上王國的「極品



▲ 這樣的中文對話,在當時是前所未有的 堂」,就在此為各位娓娓道來它的歷史。當 然。首先要為各位介紹的就是「軒轅劍」。沒 錯,後面沒有任何的數字或者是附標題。而 是真真正正的「軒轅剣」。但為了避免泥崙讀 者視聽,我在以下的文章還是將「軒轅劍」 加上個壹,以示區別。

開頭的標題及 故事解說、中 國味十足

相

雖然說軒轅劍系列的每一代筆者可是都沒有缺 席,但是「軒轅劍壹」 我可就沒什麼把握了。畢 **竟一個正常的男人在經過國家的荼毒,啊!不對是** 洗禮以及家庭的教育後(偉大的老婆請原諒我瞞著 你打電動),在我腦袋中僅存的一點點對「軒轅劍 **壹」記憶,已經,肖失了一大半。由於年代久遠,還** 是再把軒轅劍拿出來複習複習吧。說來奇怪,這一



▲ 還可是第一人稱視角的戰鬥喔!



款距今已經有十年歷史的DOS 遊戲·在windows 2000的環境 下竟然還跑的動,相容性竟然 如此之高,真是讓我對這款遊 戲程式人員的技術感到佩服啊 (這一段是某蔡姓魔王強迫我 加上去的,因為早期的軒轅劍

◀ 平面式迷宮也是有難度的

程式都是他寫的,但是作業系 統的相容不是微軟的功勞 嗎?) = 在驚嘆程式相容性之 餘,這套遊戲實在已經年代久 還,加上現在的作業系統並不 支援當初的魔奇音效卡(此遊 戲若沒有音樂,可是會少了一

半以上的樂趣),所以筆者此次回味,感覺硬 體的進步真是飛快。當年聽到軒轅劍臺的劇 情和音樂的搭配,令我留下深刻的印像。但 現在硬體卻是已經進步到直接CD香軌的時 代,而且動不動就有真人配唱,音樂的品質 一直上升,但是卻很少有遊戲還能像當年哪 種深入人心的表現。

鳳原創中文RPG的試金石

打開軒轅劍的說明書,你可以清楚的看到這幾句話「龍不曉得已經殺了幾隻,公主也已經救了一羅筐子;卻始終見不到中文的RPG遊戲。」by T.M.H。是的,在軒轅劍推出以前,整個市場上幾乎沒有一套真正的中文 RPG遊戲。等到軒轅劍推出之後,市場上才一窩蜂的推出了中文的RPG。但原創性卻沒有軒轅劍系列來的高。在那個彩色螢幕還未普及的時代,軒轅



▲ 製富的中文對話在當時令人驚嘆



▲ 這魔王的美 術設定堪稱經 典畫作

▶ 這樣子的畫 面表現在當時 是最高檔的

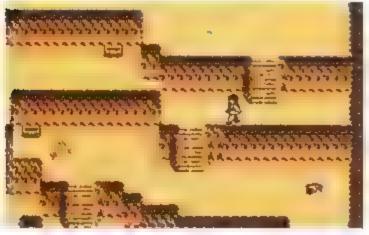
朋友把他們的椰子偷走。害他



離說只有外國遊戲可以讀配備升級的)。由此可知DOMO想要征服世界,不是啦!是創造遊戲歷史的企圖心。

未完成的故事

從第一章開始,卻也在第一章結束,可以說是「軒轅 劍體」最大的遺憾。玩家扮演的是某值偉大英雄的遺孤 (似乎許多的RPG都很喜歡遺樣的開發),主角當然也如他所 繼承的血統一樣執愛行俠仗義。但是當主角要新露頭角、 找到了得力的助手,甚至發現了於戀愛的對象後,劇情可



▲ 迷宮中等高的設計十分令人壽愛

以好好發揮 時,遊戲部

結束了。不知道是不是因為 第一次製作RPG遊戲還是製作時間緊迫,所以內容顯的 有點短 事隔多年,我每幸 認識了軒轅劍系列的主要製作人「藜魔王」,才知道原 來是他接受國家的徵召不得 ✓ 如配上替效更 能表現畫面的 情境已數體頭去了,才認

已數體頭去了,才讓 這個遊戲在只完成第 一章的情形下就得勉 強推出。幸好之後推 出了「軒轅剣」」, 才算是將「軒轅剣」

的故事做了一個完整的交代。雖然故事上有些遺憾,但是DOMO想要強調的遊戲精神「善非善、惡非惡」已經在此打下基礎。除了遊戲精神之外,觸便的使用介面、全畫面的對話、戰鬥時的自動控制等都是當時遊戲界的首選。而這些讓使用者遊戲時更為貼心的設計,從此成為了DOMO小組製作遊戲所堅守的主樂。



◀ 怪物的種類可真不少!

雖然這套軒轅劍壹依然可以在windows 2000下執行,但是因為音樂無法聆聽,加上是許久之前的作品,所以現在的玩家玩到這套作品,可能感覺

不到它的優點;但是若您堅持沒有參與軒轅劍的過去而感到遺憾的話,我建議您先去找一片魔奇音效卡,並且電腦最好是純DOS系統。若你有幸

完成了這個創學,那我保證你玩 起來 定會感動的掉眼淚的。什 麼?你問我哪裡找的到上述的配 備,欸…「傳物館」找找看吧。

▶ 遊戲的方式和現代的 RPG相去不遠



歴史意義勝過遊戲性

雖然說「軒轅劍」的劇情有著上述的一些缺陷,但仍然不掩它身為第一套中文RPG的風采。對當時的老玩家而言,玩過了許多美式、日式的RPG,最期待的莫過於一套純中國味原創的RPG了,而軒轅劍倒也沒有讓我們這些老玩家們失望。「中文味雖好,原創價更高,若做RPG,兩者兼更好。」

▼ 這樣子的醬面令人懷念



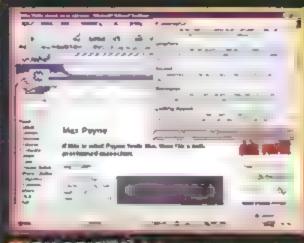


全美各專業遊戲雜誌大獲好評

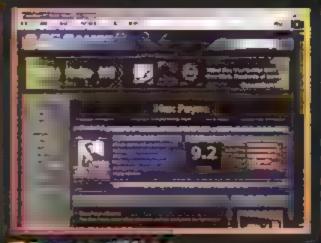


●標準美國式黑緊硬仇的緊湊劇!

IIIPC Gamer評分 90%



IIIGN.COM THE



Gamespol, Fit

華義國際數位娛樂股份有限公司

WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. 台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.neii 中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222



想免資擁有MAX PAYNE江湖本色遊戲嗎?

快上狂灣本色專購網站http://www7.weel.net/gamedata/pact0015/ 活動專區參加江湖本色推薦王活動您就有機會免費獲得 江湖本色平裝版遊戲壹套(市價\$800)



高手玩家可登上遊戲官方 網站排行榜、好好的炫耀 一番、為舊學光!



大眾打得開心、玩得獨快







官方網站提供多種遊戲 職卡育集團・自由下載 不用链'





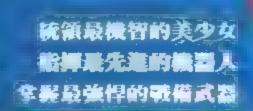




















綾波育成終極補完計劃!

讓你訂做你心目中的發波零!

33種你養成出幾種綾波零?

養不出來沒關係

趕快把你心目中最美的綾波零畫出來

就有機會獲得「新世紀福書戰士」絶版 VCD 喲!

活動詳情請至華義遊戲網

http://www7.waei.net/gamedata/pycg0009/05.htm

新世紀福香戰士 最HOT酷型美少女





華義國際數位娛樂股份有限公司 fail hid 長田 10 # 得申路495號8 www woes net was international Digital Entertainment CO.LTD. 中国营事中间。04 2385 2256 中国营事中心 07 555-3222















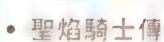








GEO CONTEICE ADVENTURE







• 孤影的精靈



一套需要用心經營的遊戲,充滿了濃厚異國色彩的角色扮演。











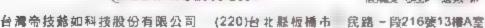
• 採用半即時性的戰鬥方式, 搭配簡單明快的操作方式, 讓您體驗最直接最充滿臨場感的戰鬥效果!





















一部追避的冒險 故事,即将舆你 鬼备!!









製作研發數位玩具

總經額

智冠科技

土市日期 十月底

産品售債 5 9 9

75 In



一個四處源泊的冷漠劍客 為了完成釋放金馬元重的重責大任 再度踏上未知的生命旅程。一隻墜落凡間的碧眼鳳凰 為了解閱黃河 沿岸生態異愛的謎團 不惜深入險境來挖掘真相。 這一對性格迥異 行事風格截然不同的男女主角又會在烈日之下 共譜出一段什麼樣的奇幻神話呢?

首同是 5 角型图本系统

男女主角各有獨特的劇情設定 雙方互動情形更差影響遊戲發展的團個

抓人心核的遊戲配案 由圖內知名電影配樂公司 監製完成 恰你是高級的學學享得

充滿危機的關卡亞計

滑鼠簡易操作 拳打腳踢夠 EASY













動作冒險

上市日期 數位玩具 12月初 Web site | | www digitoy.com tw









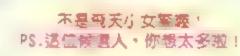




国第全处理了数据及3万万万页。 1

PS. 因為你也是從藥!







10#\$%*\$.....-#\$%*

国土学を多言語人社会本 29



我是地獄火籠,有空可以來地獄 找我玩耍'.....







想要免費獲得數位玩具年度冒險力作<聖誕任務2>嗎?

即日起至11/30止,只要選出你最喜歡的怪怪寵物,並將右邊的表格剪下填好, 贴在名信片背後寄回"台北市100杭州南路一段6巷9號5樓<聖誕任務2製作小 組 收>",就有機會和小尼一起去冒險喔!

獎品於遊戲上市一週內寄出,中獎者將各別以電話/E-mail通知,結果將公佈於 www.digitoy.com.tw 數位玩具網

姓名:

電話:

性別:

e-mail:

地址:

我心目中最佳怪怪寵物:

號







學生讀書熬夜, 上班工作勞累,

「獅之施美露眼藥水」, SPA 隨身帶著走, 消除眼睛疲勞、紅腫,減少眼睛壓力, 溫和、清涼舒適,

讓您的眼睛為之一亮,更能久久凝視。



日本原裝進口

北市衛藥廣字第90100570號

藥商: 台灣獅王貿易股份有限公司

台北市復興北路58號9F

總經銷:熹樂企業有限公司 服務專線:04-7524161







門魚, 身根華麗衣裝的水

中精羅·物學·次的飛鑼轉身

都是一次優雅氣質的發散。很難想像。如

此美麗的生物,在血液中鼓動的,竟是剽悍而勇敢的戰鬥 靈魂!世界各地,許多觀賞展示用的鬥魚,其葉麗神懸令人驚愧不已;

而在精心培育訓練後、代表著飼主名譽及財富的鬥魚們,也正不斷進行著一場場

現在,我們挾著侵異的3D 魚類擬真技術,在「夢幻水族箱」之後,再次為你推出這 款 Betta 問魚日記」,讓你可以輕易地在螢幕前,就能飼養幾近真實的門 魚 我們提供了,數款不同特色的迷你缸、十數種不可品系的鬥魚,讓你可以輕鬆地 在餐幕前,培育出專屬於自己的可愛門魚。

令人血脈噴張的強者之爭。鬥魚的美麗與強悍,將永適是所有人往目的無點。

除了核時候食。清理環境外,藉由各種有趣的互動遊戲,你可以鍛鍊自己的門魚,並 透過網路或在自己的電腦上與朋友們進行門魚人賽。除了可以欣賞到門魚戰門前 將 頻張開快速扭動登購對手的著名動作,戰鬥時門角表現品的激型纏門更是精彩萬分、 令人摒息「當然,經常的撫摸及還產」可以增加魚兒對你的好應。當門魚與你更加親 審時,便會為你表演有趣的各式動作 大幅增加你的生活情趣。

終日枯坐電腦前、想摸魚嗎?「Betta Betta 門魚日記」。 絶對是你最好的選擇。









建議售價 \$ 399

- · 頂美的 93/A R技術 完整重現門魚的各種自然生態表現
- 上數網精鐵美麗 風格獨良的遂你魚紅 上數種風姿掉和的美麗門鱼仔您選擇 依據您對待與兒方式的不同 門無能對您在電腦上的機作而亦作不同節反應
- · 透過互動那線遊戲 提升門魚的各項軟門技能 並在單機和網路上與對于進行到戰 透過點的細心解料 成具後的門角會有豐富的個性及行為表現



全景軟體股份有限公司

全景建経官境團隊研發製作

全景軟體 新竹和泰爾區園區 港52東3F TEL:03-563-0688 Formosoft 为止市新台五旗一股75號A膜 4# TEL:02-2888-2178

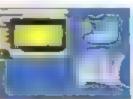
第三波資訊股份有限公司

台灣地區總經額

TEL:(02)67803636 TEL:(04)4711660 TEL:(07)7272808 更要形理機能 08003356











世界歐望會

●Ankh ●作業系統: JWin95/98/Me/2000

●價格: ¥8800 ●AVG

●發行時間:日本已發行

●區別:18禁

つかの空

記憶喪失的女孩,竟然有可能是自己年幼時的青梅竹馬」這樣的情節也有發生在本會的會員中,最後他們的結局是女孩子恢復記憶而跟別人跑了(=,=)…這算是個特例,祝福遊戲中的他們能有一個美滿的將來,



幼時的記憶浮現腦中,這又是怎樣的徵兆呢?

木耕平,一位單獨生活在新開發 城市一大洲之丘的平凡單身青年,眼見又將迎接今年最終的十二月, 遺憾的是,時至今日還是未能刷新他從 來都沒有女朋友的生涯紀錄。他的平日 除了實乏的大學生活之外、要不就是忙 碌地打工挣口飯吃。不管如何的努力。



A BY BY BY BY BY

▲位於左下方的即是『人物簡易雷達』



。汲及的追求常不如註定的巧 遇,就在某天耕平上學的途中, 在街角遇見了一位剛轉入附近, 在街角遇見了一位剛轉入附近所 院的喪失記憶少女,奇怪容的是, 自己竟然對她有份難以形容的是, 自己竟然對她有過的記憶裡。 做到好過的地方法…應 不會見到了吧,年幼的耕平無 遭事現遇些影像?這一切,該 會早現這些影像?這一切,

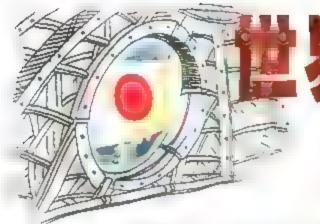


會只是巧合?懷念的音色,在耳際再次 響起,耕平卻運然不知,他的生活即將 面臨人生的重大轉戾…。



▲地圖上發生的會話事件





界歐語音

成功運用製作、發行分流的銷售策略

看到這裡,相信您會有和筆者一 般的想法:如此濫調陳腔的劇情,運看 都不想看了,究竟還有幾個人能玩得下 去?事實上,以每個月十數款新作發行 的遊戲市場來看,這部作品在劇情題材 上可說是沒什麼競爭力,但話又說回 來,既然能在此被拿出來討論。本作勢





▲存取檔都可以看見攻略角色好

▲應該是小狗臉紅吧…

业在部分設定上,有值得玩家参考借額 之處才是。首先,讓我們來了解「いつ かの空」這部作品的創作背景。它雖然 發行、舊後支援等都是由通路大廠Will 所包辦·但事實上·它卻是由Ankh還家 公司所獨立製作的·WITI只是代理發行

事宜而已。 就如同國内 的一些小型 製作公司。 交由通路發 行商代理銷 售的情況一

樣,有了強力的行銷與舗貨通路,總比 單打獨鬥要來得有力,這也是Ankn在創 社後第二部作品,才學到的行銷經驗。

擬眞性極高的遊戲舞台



感進度

店當然是24小時無休)。其 中最重要的,是活躍於城 内的角色,無編是女主角 們或是NPC群,皆擁有其獨



活動(甚至在醫院的窗戶畫) 還能看見

女主角笑梨的身影)。在這麼豐富且複 雜的環境,或許您會感到困惑;在這完 茫都市裡,轉人無異像是在大海撈針? 開發者當然也想到了,因此在地圖畫面 的左下,設計了一個「人物簡易雷達」 ,玩家可依此導航,尋到心裡想找的人 物。雖然有此好用的功能。但還是別忘 了遊戲的重要使命---遇見足以改變玩家 命運的女孩,雖然劇中可攻略的角色有 八人之多,但在這裡的時間可是分分秒 秒都在流逝著,一旦錯過了事件發生的 時機,可是打著燈籠都再尋不著的哦!

在遊戲形式上,「いつかの空」 採行的是全即時的地圖移動式AVG,這 也是前面所提到,關於這部遊戲最足以 成為玩家話題之處。遊戲的舞台當然是 **主角所居住的大洲之丘,以車站為中** 心,所展開的是一大片斜45度視角、建 構極其真實的現代化城市,光看這片賞 心悦目的建築,您就能體會到這部作品 花在這些地形景物上的開發時程,可能 就是其它類似劇情作品的兩三倍以上。

在大浉之丘裡,除了擬真的人行 道、斑馬線、裔店街之外、天候與時間 的不同也會產生模量的變化,商店的作 思也會隨時間做出即時的反應(便利商



▲突如其來的一吻



▲那枕頭有件麼奇怪的地方嗎?

著重在系統卻忽略了最重要的原畫

這樣的遊戲型態讓您聯想起了哪 部作品?沒錯,就是膾炙人口、家順戶 曉的經典名作——「問級生」。當然,以 時至今日的製作水準來比較這兩部作

時至今日的製作水準來比較這兩部作

品,自是有所不公,打個最明顯的比方 來說。在「同級生」的城鎮製作裡。就 沒有立體的建物、與不時在街上活動的 NPC,只因「同級生」最初的原創。平 台,還是在PC98的DOS模式下。然而。 大家所最關心的・應該還 是在劇情與内涵上,「いっかの空」比之「同級生」 究竟又差了多少。頗令人

> 遺憾地,若是您抱持 著與「同級生」一般 的想去來看待這部遊 報,只怕會讓您失 望。在劇情上,本作

除了在喪失記憶的女主角笑梨、與

費不出有何攻略上的樂趣。當然,還有一部分原因,得歸咎於擔當原畫的さっぱるももこ(札幌桃子?)先生筆下的人

物不夠討舊所致。再加上事件的圖形實在不多,因此這部作品給人的感覺很是奇怪:以往這類作品只要是事件圖片好看就好,系統隨便無所謂:但在遺裡卻全然相反,感覺上整個遊戲的格局很精緻,但在最重要的人物圖形上,卻顯得顯為無力。這是不是意味著,本作先前所做的諸多努力,卻在最重要的節骨眼上前功盡棄?這點筆者也不敢变下斷語,自然遠傳留侍玩家您自己來觀察體圖了。

同級生愛好者的另一選擇

也絲毫沒有打折,曲 調不僅動聽,也相當 耐聽,整體樂風頗為 符合遊戲主題的訴 求。在音源上更支援

了PCM/MIDI/CD-DA等多樣的選擇,儘管每位玩家的發燒 等級不同,但卻都能享

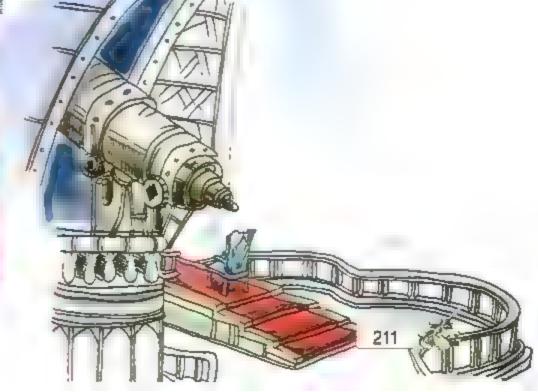
缺點之外,『いつかの空』在其他各方面的表現倒是均在水準之上。遊戲採用了800x600的高解析度來進行,美術的表現相當精緻細膩,前面曾提到原畫乃是由さっぱるももこ先生所擔任。さっぱるももこ在遊戲界並不算新人(其代表作尚有13CM公司的「檸檬』),只是其風格於本作並無發揮其所長。筆者還是老話那麼一句,如果本遊戲能換位更出色的原畫,那絕對會是一部了不得的作品。

除了上述所提到原畫不夠精緻的

配樂亦是本作的一大特色,片頭 清昂動聽的主題曲已先讓玩者留下相當 好的精緻印象,而在遊戲裡的配樂表現 有最起碼的音源品質。當然, 戀愛遊戲語音的配錄也是絕不可省。但這部份值限於女性角色,但以本作的格局來看, 這確實也已足夠了。

整體來說,「いつかの空」還算 是款表現均衡的作品,在遊戲性上自由 度也相當的高,頗順得玩家花上心思去 投入。特別是對「同級生 LIKE」玩法 情有獨鐘的狂熱分子,或許於此您會有 前惟見古人、後不見來者,念「何時之 空」之悠悠,獨儋然而弟下的慨歡。





- 作業系統 JWin95/98/Me/2000
- ●發行時間 日本已發行
- ●價格:¥8800
- ●區別·18禁





真是個神秘的國度、街上竟然有著怪盜、幽處、甚至連妖精、幽浮等也都出現了、 萬一要是它們跑到我國胡鬧的話怎辦呢?這可不行,要趕緊通知騎士團觀察戒備才是 只是…這樣不就被大家知道我的真實身分了,苦惱啊~~(>_<)

TREDMonica(ii)

在少年時代因為捲入了某個事件 而被迫離開家鄉的主角威廉。如今卻能 得以再度重返這個充滿音樂與藝術的美 雕家園—-『Little Monical。然而在此 迎接他的,除了擔任新聞記者的最佳擇 友羅伊之外,其餘便是一堆令人頭痛的 難題。先是與自幼相識的May、Celia、

Tina三姊妹重達,接著誤打誤撞地闖入 了美少女選拔大會,更難譜的是最後竟 然還拔得頭籌抱獎而歸。於是威廉就在 三姊妹所經營的喫茶店裡重時落腳,在 退條隨時都有不可思議事件會發生的 Monica街上,展開了一連串解謎、與充 滿驚奇的生活體驗……





『リトルモニカ物語』是RUNE公司 在繼『Fifth』、『Fifth Twin』、『び ョナ=ピコナ」等好評作品後・由相同 班底接力演出的第四部作品。不同於 『Fifth』的半養成類型、或是『びョナ ニピコナ」的單純冒險型,『リトルモ ニカ物語」這回所標榜的,則是更新鮮 有趣的「事件解決型AVG」。那又何謂 「事件解决型AVG」呢?事實上,在這部

作品裡 ,幾 乎沒有選擇劇 臂走向的分 歧· 取而代之 的,是接連署 一則又一則持 玩家解决的事 件發生。

全扁劇情共由六話所構成,除了 第一話與最終話為強制的固定事件之 外,在其餘中間的過程中,都可以在三





選一的事件中擇一來進行,而因為這些 出場事件的不同。也就構成了劇情的組 合變化。事實上說穿了,在此不過就是 用選擇解决事件,來代替傳統的劇情選 頂。事件總數大約超過十五見以上,隨 著解決事件的不同, 登場的人物角色也 會隨之有微妙的變化,更精采的是在三 姊妹間對主角的複雜情感,這也是這個 系統所帶來新鮮有趣的所在。

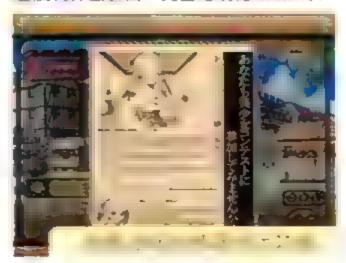
第一十九世紀的新聞張现手法,相當新鮮



當然這麼做也不是毫無缺點,個人便覺得如此只是單純的選擇事件,中間過程幾乎都沒有任何能讓玩者參與解謎的互動,習實還是少了遊戲性的樂趣。遊戲的背景設定約略在十九世紀的英國街道,為了突顯這個時間背景,因此本作在一些介面與系統的設定上,也做出了一些因應的調整。首先,在介面

的配置上,本作刻意地仿效近代歐州的華麗風格,從路標、招牌,到裝飾系統按鍵用的吊飾等等,皆流露出設計者的用心與高尚典雅的風範。

其次,在遊戲系統方面,本作也特意安排了一個「派報」的新系統。這是一個提示的功能,對遊戲本身的進行並沒有什麼影響,完全是視覺效果大於



實用效果,玩者只要點 選介面右上角信箱,就 會出現一張泛黃的報 紙,上頭記載了突然發 生的某某事件,以及該 事件的被害者現身說 法、自擊者證書、以及 現場寫真等等,這的確



是在當時的英國相當盛行的一種新聞手法,就像是現在眾所當知的狗仔報。這些新聞除了可以回溯查詢,也會隨著遊戲進行不斷的更新,當玩者聽到在上角的鈴鐺搖響時,表示又有新的報紙送到,可以到信箱收看。這些雖然都只是極其簡單的設計(只是累壞了可憐的美術人質),但卻能讓人感受到製作的細膩與貼心。

FMIDVABILITY · 信仰推



然可爱的人形形图

在人物設定與原書的表現上,本作與前面提到的幾部作品均同,依然由 随受玩家支持的野野原幹先生所擔任, 因此CG表現大致還是維持著既往的水準 (或者也可直說是沒啥重大的突破?)。 在配色上走的是單純亮體的柔粉風格, 第一眼就讓人感受到強烈的動邊氣息, 這似乎也是野野原先生華下作品所共通 的風格。



野野原先生量下的人物固然可要計畫,但對筆者這種上了年紀的 玩家來說,總覺還是太『羅利』 (啥?聽不懂『羅利』?呃…就是 太嫩、太幼齒啦)一些,不大對個 人高尚的『歐巴』(啥又是『歐 巴』?啊,當然就是相反詞嘛)品 味。不過說歸說,但畢竟羅蔔青菜 各有所好,自然不能以此來做為評 斷的標準。

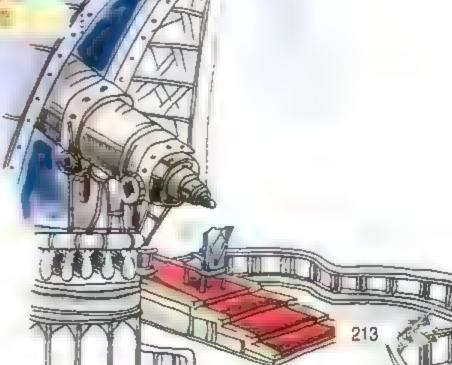


背景配樂支援了 PCM與CD-DA音源,曲 風樂色極其優美。 活潑輕鬆的曲風與 詼諧的主題頗能 相呼應,再加上 二姊妹郡甜膩膩 的語音演出,更



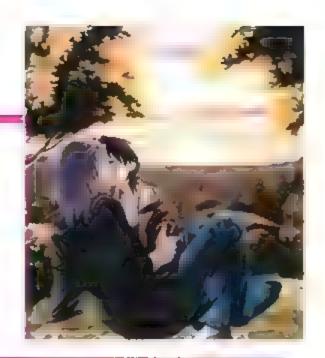
別槽別推聯!

讓這部區險活劇顯得趣味盎然。整體而 言・「リトルモニカ物語」能算得上是 一部相當精緻的遊戲小品・在此也推薦 給想要輕鬆進行遊戲、或是玩遊戲不想 花太多腦筋的休閒派玩家。



- - Jw1n95/98/Me/2000
- T時間:日本已發行
- ●福別 18禁





果然・玩音樂的男生能大受女孩子的歡迎・我是不是也該來學點樂器呢?這樣就會 有美眉來找上我了A__A 数天後、王國報發出了這麼一則消息:「近日國內發生幾起怪 異現象,先是老鼠紛紛走避,蟲鳴聲也不見了,樹木也……疑是遭到某種生化攻擊,諸 民衆多加防範」

朝自己的夢想飛去吧!

在每個年輕的夢裡,都會有番標 要蠢蠢烈烈完成的大事業,特別是對那 些音樂狂熱份子而書。鳴風時生,是位 深受街坊鄰居認同的天才型吉他好手, 在現場演唱的『影丸』裡,其同樣博得 觀象的一致肯定。時生一直憧憬著能組 一支屬於自己的樂團,演唱著由自己作 曲填詞的歌,然遺憾的是,卻一直未能 遇到臭味相投的知音。

一直到他幼年時的玩伴--櫻之斤 雕的入學,為計劃終於有了轉機。就在 二人的奔走之下,招募了樂團的基本成 **真,這群芯同道合的年輕小夥子擁有著** 共同的目標 那便是要創作出「光耀般 的樂書」, 藉以揮薦他們的靑春與熱 情!為了追尋那要幻般的樂曲,時生與 難二人攜手一步步地實現屬於自己的夢 想…



沉浸在兩人的音樂世界裡

充滿音樂風格的遺戲

『Prism Sound』從標題的字 面意義來看,「Prism」是可以折 光的三稜鏡,此指閃亮的意思,合 起來就是前面所提到的「光輝般的」 樂者』·也就是時生等一行人所追 求的聲樂最高境界。這部作品乃是 以描寫為樂團活動而相逢、分離等

學園生活體驗的純愛型AVG,敘述著主 角從淡淡的愛戀與炙熟的友情裡,緩緩 蜕變為大人般的青春記事。這也是老牌

的AIL旗下所屬的子公司 あいりゅ在 發行許多未見起色的作品之後,所嘗試 扭轉風格的全新創作,至於在這部作品 中又有些什麼樣的革新與努力,就且讓 我們來仔細端詳吧。



首先, 這部作品在宣傳當初最大 賣點,便是說在自行創作的曲目部分, 其最終的成果會因加入成員的不同,而



有著戲劇般的變化。 嗯嗯 - 這樣新鮮有 趣的設定確實吸引了筆畫的好奇,因為 樂團原本就與獨唱不同。每個團員有其 獨自的個性與特色,因此雖然只是在成

鼻上略作調整, 整體的曲風表現 卻可能會迴然而 異--倘若真能做 到這樣的設定, 那可謂已先黨定 成功一半的根 基。



遊戲的特點竟然也只是利用分歧的手法來表現,不免有被矇騙之感



然在實際試玩過之後。個人卻很 慢然地發現這個隱藏在裏實中的虛假, 或者該說是虛假中的真實。這話怎麼說 呢?事實上,在一般遊戲進行的流程 裡,這些已「預設」好的夥伴都是會加 入的,光是道點,就與當初所號召的 『可以自選成費』的這個條件不符。而 在最後的演出時,雖說會依遊戲路線的不同,而演奏的歌曲略有更動,但這似乎也僅是單純的路線分歧,而非是富得戲劇變化的排列組合,以這般粗劣的表現手法,實在感受不出這個最值得大審特書的主打所在,更讓筆者於此不免有需聲大、兩點小的概數。





其次,造部作品的第二個實點(或者,該說是最大的實點),則是原畫出自於新生代的實力派漫畫家--安森然先生之手。或許很多人沒聽過這個名字,但對於有興趣的玩家,可以參考「Release Zero」這部作品,這也是安森然先生集結的第一部單行本作品,特別是在彩稿的表現上,出神入化的光影處理手法,原正是安森然先生所擅長。

原畫與CG的水準相差甚遠·令人唏嘘



那麼在美術的表現上呢?既然有了這麼出色的原畫,理當會有更加出類 拔萃的表現才是?答案關然並不甚令人 滿意,遊戲內的CG水準雖不算差,但比之標準似乎還有段差距,而這個標準, 正是為安森然先生所量身訂製的。前頭 曾提到。安森然先生所量身訂製的。前頭 曾提到。安森然先生在CG上所專擅的突 顧式風格,在此以乎完全沒派上用場, 在本作裡的CG水準,可能還不達安森然 先生原本的二分之一、甚至是十分之一。至於筆者所言是否太過誇張,與遊 不妨比較對照一下遊戲內的圖形。與遊 戲包裝封面、廣告海報上的表現差異 (封面用的圖形,乃是出自安森然先生 所親筆),即可見證是否言過其實。

在使用者介面的設計上,彷彿還 停留在純文字介面的水準,雖不致造成 使用上的不便,但感覺上似乎早已過 時。唯一比較億得稱道之處,是 將文字訊息欄與按鈕合併設計成 一把電告他的模樣,頗為符合這 部作品的表現主題。



在配樂上僅支援PCM書源「再輔以全程的語書」從基本面來看是沒啥大問題。但既然這部作品強調的既是音樂表現。那麼理當在配樂上的應該有著不錯的表現才要,但在此所僅息的。卻從學

遭是關關。雖然筆者很不願意這麼說, 但事實上卻是如此,這部作品除了安森 然先生的原量之外,能讓玩家得到反動 的地方確實不多,但若對真正瞭解安森 然先生作品的人來說,這卻無非又是部 貌合而神離之作。所以給分該如何取 捨,筆者也實難下出一個標準,或許這 就如同在每個人的心中,都會有屬於自 己的「Prism Sound」是一樣的吧。



2001年 注 東京

電玩展現場號等

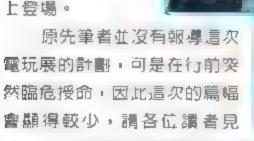


2001年秋季東京電玩展登場!這次的展出日期為10月 12、13、14日三天,其中第一天的開幕到下午1點前只開放 給媒體及業界相關人士,之後則開放給一般民衆參觀。 隨得注意的是,在這次參展廠商輝容中,由於 SEGA 放棄 DC 主機事攻 遊戲開發路線。因此在會場中又看到了 SEGA 的展場;除了任天 堂和被韓國廠商收購的 SNK 外,日本的著名遊戲開發場廠商幾 乎都來了,而且外來的和尚一微軟則是當中最耀眼的。



隨著Xbox的推出日期逐漸接近,微軟可說是在這次電玩展之中卯足全力。不僅展場是所有參展廠商中最大的。達老大比爾蓋茲也再度前來會場中,為自家的產品積極造勢。除此之外,雖然 SEGA 已宣佈放棄主打自家 DC 主機的路線。但其展場

規模反而僅次於微軟,連比爾蓋茲也前來捧場:看來SEGA的遊戲發展路線已經捨DC而就Xbox,連夢幻之星網路版及莎木2等強作也預定在Xbox上登場。



諒。以下就讓我們看看有這次展覽有那些值得注意的作品吧!

MICROSOFT

微軟的 Xbox 可說是本次展覽的主力,除了巨大的展場規模外,百餘台的試玩機台與特關的5.1 聲道體驗劇場,也都看出微軟的企圖心。據表示,Xbox 將於十一月十五日在北美地區首先發售,日本地區則是明年2月22日銷售:為了配合 Xbox 主機發行,也將會有幾款強打陸續推出。





Pead or #11vm 3

遣款TECMO所製作的格門 遊戲,其最大特色就是女性人物 的衣書令人眼睛一亮,攀凡攀手 投足,其一攀一動之精細度奠不 令人讚賞有加。如今生死格門二 代即將在 Xbox 上亮相。其動作 之流暢度及書面、背景的表現。 令人深刻感受到 Xbox 硬體功能 的強大。



第三代除了加入使用蛇攀的クリティ、醉八仙拳的ブラッド兩位新人物之外,在原先人物的衣著及招式上也作了相當的變更;但遊戲中最令人矚目的,還是讓人驚艷的畫面,像人物的毛髮、激起的雪花、水面的倒影、搖曳的火光等,再再都讓人拍手叫好。由其表現看來,將有不少玩家將會衝著這套遊戲來買Xbox 包括筆者在内)







這款微軟推出的『新次元格門』遊戲,是在格門遊戲界 曾參與製作過『VR 快打』、「鐵拳』、「ToBAL」的石井精 一所製作的新型態格門遊戲。這款格門遊戲所強調的,是光 影交錯之下,將表現出極為逼真的寫實感,除了人物關節以 特殊處理,使之看起來渾為一體、不再有常見的交叉線之 外,連光影投射的效果及人物在格門時所吐出的氣思,都能 夠微妙微肖地表現出來。這款頗具美式風格的遊戲,將是石 井精一的最心新力作。





由 CAPCOM 製作,在 PS2 上大爱好評的動作冒險遊戲一鬼武者,將要移植到 Xbox 了 J 這意被更名為「幻魔 鬼武者」的遊戲之最大改變,就是為了因應美國等海外玩家的口味,將原先在日本頗受歡迎的金城武之武士造型,改變為美國人對日本英雄的刻版印象一忍者造型(就像美國人印象中的中國人,都是留辦子、身穿功夫裝一樣)。

除了主角造型的改變外,像是敵人魂魄的吸取方式、戰鬥招式及敵人等,也都做了相當的改變。這款號稱「不光只是移植」的幻魔 鬼武者,是否真能打入美國市場呢?就有持讀者後續觀察了。



SEGA

全力在遊戲開發上的 SEGA,雖然不再 主打DC主機。在這次的展場上仍具遊戲大 廠的氣勢:其實像阿羅土、MD、 Satrun到 目前的DC,歷代來的 SEGA 遊樂器主機及遊戲軟體都有一定的口碑,但常因為某些因 素而未能獨霸產業。畢竟遊樂器與大型電 稅還還是有所差異的。或許放棄遊樂器硬 體而專攻遊戲開發,對 SEGA、其它相關業 者及玩家來說。反而是一件好事吧(只是 我家的 DC...)



Plantasy Star College

這款在DC遊樂器 上號稱有30萬登錄者 的連線 RPG · 即將要移 植到任天堂的Game Cube 主機及電腦上 了「在任美堂GC版 中,將具有切割為四個 螢幕的特殊功能,而在 電腦版上除了原先的日 語、英語、法語、德語 及西班牙語之外,也將 加入繁體版中文、簡體 版中文及韓語,看來原 本就廝殺慘烈的國內連 線遊戲市場,又即將加 入一個新的賽撼了!







新究皇 ·

Circum Fighter

由SEGA旗下AM2研發小組所製作的「VR快打」系列,由於其獨創的操控系統十分便利。當時剛推出時就改寫了格門遊戲歷史,讓許多原本不會旋轉搖桿的人也開始接觸格門遊戲,更樹立了3D格門遊戲的典範。



在4代的大型電玩版推出之後・SEGA也預計将VR快打4移植到PS2上(拜DC沒落这是)。除了原先的11個人物,又加入了原先的11個人物,又加入了軍隊ルイイイ系。PS2版也加入了軍隊の一个中的即線模式。也能到極級的玩家也能到極級上手。



Suraka Jan

櫻花大戰可說是 SEGA 目前最受歡迎的遊戲系列 之一,不值遊戲熱量,連 各項過邊都有不少人選 調:最近國內的電腦遊戲 代理商還一口氣推出PC版 的1、2代,可見其受歡迎 之程度。最新版的櫻花大 戰 4將會在DC上推出帝都 及巴里這兩個華擊團將會 同台出場,這也意味著 款將是OC版的最後一集。



除了櫻花大戦4之 外・SEGA也因應連線遊戲 的盛行,推出了櫻花大戰 Online版・分為~帝都の 長い日~及~巴里の優 雅な日々~,内容將以花 組隊員為題,有各種紙 牌、卡片或麻將等連線對 戦遊戲。



相對於微軟即將推出的 Xbox · SCE 的 PS2 雖然目前仍稱霸家用遊戲市場。但對於 Xbox 的來勢洶洶,自然也不敢掉以輕心,所以在會場中也展出不少即將推出的強作。像連線版的太空戰士第 XI 代、鬼武者 2、幻想水滸傳 III、純愛手札3等。都是令人驚艷的大作。看來今年底及明年的遊戲市場將有一番激戰了。



推出生死格門三的 TECMO在會場中主打的另 一作品 · 是部光看抬頭 動畫就令人印象深刻的 3D 恐怖雷曉遊戲 · 玩家 将扮演一位具有塑能力 的攝影師。在某些因素 之下來到一棟隨森的古 宅探索。在筆者試玩 時。雖然會場依舊熟 鬧,但遊戲中令人臉寒 的陰氣仍不時驚嚇到筆 者及週邊的觀衆:如果 是獨自一人在夜深人靜 時進行遊戲的話,搞不 好晚上都不敢睡了!



除了充份表達出恐怖氣氛的夢面之外,玩家所用的除魔方式,也是獨樹一幟。首先玩家會撿到一部具有除魔能力的解相機,然後當惡靈出現時,就得用相機幫惡靈拍照,如果時機及拍腦角度正確時,就會出現靈結界;若成功除靈時,惡靈就會成佛升天。

所以現場特地聲明,這款遊戲在戰鬥時不需 連打,而是以時機的正確與否來判斷戰鬥是否成功。看來擁有 PS2 的玩家可干萬別錯過這款別出 心裁的作品了!



鬼世者!





THE PLANES IN

日本RPG經典「太空戰士」的第11代,也是著名遊戲的第11代,也是著名遊戲的關起,這次的版本將為多人連線版;目前已經開始第二期的Beta版創試人農募集,有獎趣的玩家可以到網站nttp://www.playonline.com上查看相關資料。



公型水滸傳 | | |

KONAMI的RPG名作,國内還曾推出過中文化的PC版。 三代的故事背景為二代的十五年之後,為了充份利用PS2 的強大功能,整個遊戲將以3D繪製,並且引進新的「多視點故事系統」,在同一時間及地點所發生的事件,遊戲內容會隨著使用人物的不同而有所變化。除此之外,還有可與同伴分組戰鬥的「隊伍系統」及可搭乘特定動物成為坐騎的「騎乘系統」,讓戰鬥更具變化性。

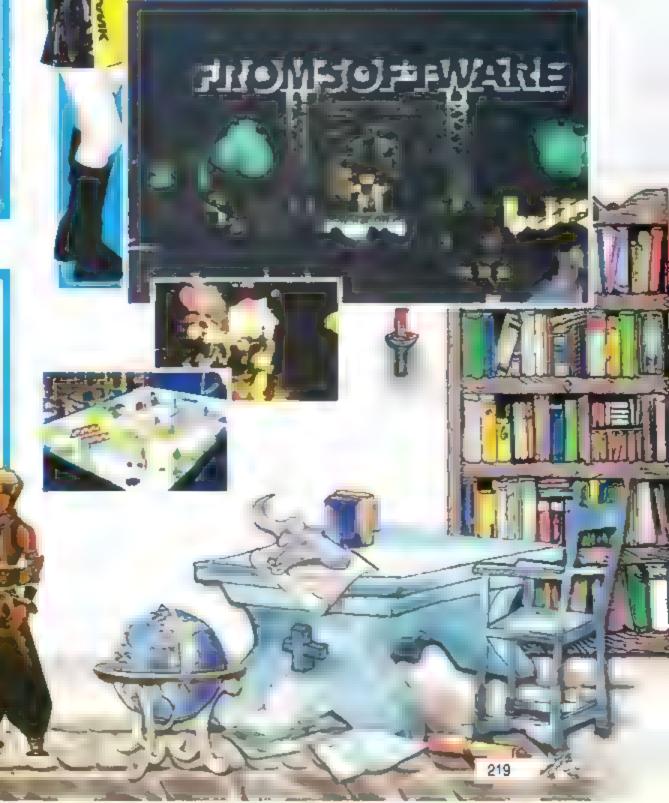
THE R L





顶边思想

由於 Xbox 的推出時間逐漸接近,再加上DC 退出市場,在電玩展會場中,充滿了 Xbox 及 PS2 兩大遊樂器主機的對天氣間。究竟誰會是最後的大攝家呢?11 月 15 日 Xbox 在北美地區推出之後,就可以略見倪端,但如果要正式分出高下的話,還是要看明年上半年的日本Xbox 表現購 1 就讓各位讀者拭目以待吧!



第七封印工

★□冠科技的超級年度大作一《第七封印》·特地體到日本 書名配樂大師一光田康典來為《第七封印》做遊戲配 樂·光田康典曾為SQ、ARE製作《超時空之鑰》配樂·這次的 跨國合作會进出怎樣的火花·相信玩家們一定很期待·光田老師為了讓自己的配樂更為完美·特地從日本來到位於高雄的新 廣部,來看看目前遊戲的雛形·藉此激發自己在遊戲配樂的創作,本個人有榮至可以訪問到光田老師。底下就是這篇專訪:

仙人:老師當初決定要為《第七封印》配樂最主要原因是什麼?

光田:基本上,我 選擇我想製作的電玩遊 戲配樂,是以對方所提 出的資料、企劃來作為 決定的重點,當我看完 這些資料後,感覺腦中 可以有相對應的音樂浮



现時,我就會決定接下配音的工作,而這次《第七封印》所提供的資料挺有趣的上最初看到送來的資料中動畫部分時,就有種這要是配上巴洛克音樂(中古世紀文藝優興前歐州地區的代表音樂)應該不錯的靈感出現在我腦中,所以就決定了。

仙人:老師配樂時的依據是?

光田:最先是看資料、第二是動畫、和人物的設定。個性和服飾等等,第三再看背景世界,再來要是有已經能玩的部



分就再稍微玩一下、體會一下,最後我稍微會花一點時間,把這些資料在腦每中做出一個印象、一個翻形,這部分大概會花上一個月左右!

仙人。在日本,電玩配樂的製作流程是怎樣的呢?

光田:我們會聚在一起,大家盡情把自己的意見說出來,我在把自己想做的風格、方向和對方的意見作一個統合整理,做出一個參考的CD,然後大家一起試聽,決定這樣的感覺可不可以。

心人:那會不會有老師已經把音樂完成了,遊戲企劃 還抱怨,或是不滿意的情形?

光田:由於是大家決定出來的最終感覺,我目前還沒發生過有人有意見的情况。所以說前面的整合是最重要的。

豪 遊戲仙人

原典

專訪





老師的第一個作品是?

光田:《超時空之鑰》(CHRONO TRIGGER)吧!它可說 是我的出道作。

L.人:在老師作的音樂中·老師自己最漸意的作品是?

光田:硬要說的話······《超時空之論》第二部吧!不過 最滿意的還是現在正在製作中的《異域神兵》(Xenosaga), 這次的音樂實在是很棒,不過還沒發售大家可還沒辦法聽到。

仙人:老師是怎麼會步入音樂這一行的呢?

光田:剛開始其實是因為我的短 大老師偶而會接一些電玩的配樂,而我 在一旁當助手,就在那時接觸了電玩音 樂的領域,後來在畢業前的就職活動 時,在電玩雜誌上看到SQUARE正在徽 求音樂工作者,我就跑去應徵,可能是 因為之前已有當電玩音樂製作助手的經 驗,就這樣順利進入電玩音樂界,結果 就這樣開始了我的音樂人生了。



tu人:老師平常有在玩game嗎?

光田:沒有玩game的時間啊 【最多是在測試、開發中時,會玩玩看畫面和番樂合不合的而已。

老師平常假日休息時通常做些什麼休閒活動呢?

产田 嗯...沒有耶上我沒有什麼休息的時間,因為幾乎 大部分的時間都在工作。

11人:老師有遇到過什麼瓶頭嗎?

光田:有啊!我時常碰到呢!

1.人:那老師都是如何去解決、突破的?

光田 完全不管音樂!把善樂、創作全部丟到一旁!

仙人:咦?那老師做什麽?

光田:我會跑去釣魚!或著開車去外面兜兜風·總之就 是什麽也不做完全地放鬆自己。

仙人: 那這段時間大概會有多長?

光田:大概兩個月左右……在製作《超時空之鑰》的那



個時候我陷入相當嚴重的瓶頭,身體也搞壞了,還有點 胃實應,那次我整整放逐音樂兩、三個月不管,結果還 害的《超時空之編》發售延 期呢!哈哈哈

5 請問老師目前想做的音樂是怎樣的?

光田:民族音樂!特別是全球性的民族音樂·其中最想 嘗試的是俄羅斯和中國風格的。

仙人:那有沒有什麼類型的音樂老師特別裏數?

光田:類型倒是沒有,我比較喜歡的是說把兩三種的音樂巧妙結合在一起的音樂。

老師能不能在說明仔細一點?

光田: 嗯……就像是說把搖滾跟 古典合在一起,或著是在民謠中加入 流行樂的元素等等,比起說書數討默 與否,不如說我注意的是具有獨特風 格的音樂。



(1)人:在日本有很多的電玩音樂工作者,其中老師有 沒有特別書歡誰的作品?

光田;嗯·····沒有, 我注意的大多是電影方面 的,因為當初我是以要做 電影配樂為目標在努力 的,所以自然是被電影配 樂的方向所吸引。



· 八 那電影配樂老師所喜歡的是?

光田 像是"鐵達尼號"的配樂我就相當臺歡。

(_ / 那老師有沒有特別事數什麼類型的電影?

光田 我沒分 什麼類型,愛情、 動作、偵探和一些 我也搞不清寅些什 麼的我全部都喜 歡。 (山人:老師曾經做過流行雪樂,有擔任過偶像-原史 奈鳴片製作人,往後也還會繼續往還方面活動嗎?

光田:嗯!不過不只是流行音樂, 其他比如說電影、歌劇,只要有機會我都會去多方嘗試,其實我製作音樂是以 "讓聆聽的人無論聽幾週,都不會聽膩、 感到賦煩"為音樂製作重點,所以各個 音樂類型在我看來是沒有差別的。



仙人: 該如何做才能成為像老師一般的偉大作曲家?

光田:在國中、高中學生時代音樂跟我是完全八竿子打不到,完全不懂音樂的狀態!突然開始想做音樂,投身在作音樂,都是從零什麼也不懂的狀態開始一點一點學習到現在的,總之就是熱愛香樂和每天不停地學習吧!

(I)人:對於將來也想遇入音樂世界的莘莘學子,身為 前輩的老師有沒有什麼"專家來的一句話"可以給他們的?

光田:建議嗎……我想還是前面提過的·喜歡音樂的人很多·所以說把音樂當成空氣、食物等生活必備元素一般,一量子和音樂過活的覺悟這是最基本的,必須要再加上付出比別人更多倍的努力才行。還有就是不去模仿別人,創作出屬於自己的獨特風格。我想這是最重要的。

最後在極為愉快的狀況下結束 了這段節談,我們也大致了解了 《第七封印》是偏向巴洛克曲風, 《第七封印》是光田老師與國内電玩 界的第一次合作作品,而到底實際 的曲子是怎樣的呢?恐怕要等到遊 戲上市之後,玩家才能聽到,請期 待明年3月《第七封印》的上市。





新疆红过速度

,哈!哈!哈!終於有一所培養製作遊戲人才的學苑出現了」現在的小孩真幸福,不優遊戲玩得多、玩得愛肯定,而且更能光明正大的去學習製作遊戲 想當年 中人我,玩遊戲時總得偷撞摸,去作遊戲,還不飲告訴父母,因為老一輩的人總認為遊戲業不是正道。現在好多了,運專門培育遊戲人才的也有了,相信遊戲霁將來會越來越與好,王國會越來越與盛。接下來,就來

看看我們去此遊戲學苑的探訪吧!

教育是一個產業中非常重要的一環。如果一直缺乏新進人才的投入,缺乏新思想、新技術的產生,產業要順利的發展下去,是非常困難的。近年來遊戲產業開始逐漸的大放異彩,相對的所需要的相關人才也越來越多,而以傳統師傳帶促第的方法,已經不夠提供實際的需要了。因此國內第一所專門培育遊戲製作人才的教育機構一「新藝術遊戲學苑」,也學育而出。不僅提供遊戲業界人才的需求,也讓慢育遊戲學的年輕人,有一個實現夢想的簡道及機會。



「新藝術遊戲學苑」是由成立於 2001年1月的新藝術國際 科技股份有限公司所創辦。其投資者,包括了遊戲各相關產業 的四大公司:計每每年要提供工商多部卡通動畫電視影集及電 影至國際市場,為國内首屈 指的動畫製作公司 宏廣股份有 限公司:打造遊戲夢想,創造出軒轅劍系列、大富翁系列、仙 劍奇俠傳等膾炙人口作品的大主資訊股份有限公司 3D 電腦動 畫最大外銷商,曾多次獲得國內外大獎的西基電腦動畫股份有

限公司:以及在番樂製作及多媒體後製業界頗每萬數學的光能國際開發股在遊園的公司。集合這些等領域的公司。集多媒體等領域的公司等。如此一個學苑,相信在教育人才的政學苑,是十分具有說報力的。



座篙於新店市中正 路上的新藝術訓練中心大 檀・總共6層總坪數420 坪。在來往熱鬧的街道 上。與一般行政大樓無 異。進入大樓内,首先我 們看到的是行政部門 隠」果然不虧是一個專門 的遊戲: 練中心, 在整個 設計上非常的新額,充滿 了自由與想像的空間。學 苑的執行長屬繼正先生表 元·整個學苑總共有8間 20 坪的電腦教室、一間 線上對學視聽到室,以及 全體上課用的大穀室、專





業手續教室、小型研討室等等教學場所,可說一應俱全。另外在地下室還規劃了兼具學生、貴工資訊、休閒及餐飲中心功能的休閒資訊區,讓學生們在課餘時也每一休息討論的空間。在設備方面,十九时的高級平面直角螢幕、十五时的液晶螢幕、PIII 1Gmhz CPU,搭配Windows2000,3D 動畫設計配套軟體模具……等等不勝枚舉。在硬體方面可說完善至極,絶對可以給予來此上課的學獎,一關絕佳的學習環境。

在課程規劃方面,「新藝術遊戲學苑」依遊戲製作的轉



讓有心進修的學員能有在職進修的機會。第一梯次的課程時間為期一年,在前兩個月為共同科目,三班的學生都必須研習,以增進學員們對遊戲產業的基礎認識:接下來四個月見為各班專業科目的教學,各班學員分別就其所學習的科目展開專業、完整的教育訓練:而最後的半年見為實際的遊戲製作,所有學員將分為數個小組,每一個組都將做出一個遊戲作品,作為結業是標,這樣子理論與實際並重的課程規劃,相信會讓每一個參樂的學員,真正能接觸到遊戲重頭到尾的製作流程,以培養

能夠實際就業操作的能力。此外, 葛繼正先生也表示, 在未來 還會計畫開出全天上課, 但時間較短的白天課程, 讓一些對遊 戲質興趣的人, 能較快接受到專業的訓練。

除了規劃完整的課程外,在師資方面學苑也有非常堅強的 支持。葛繼正先生表示,經過多次的溝通遊說,經濟部工業局

也開始重視遊戲產業。不 📦 但成為學苑的指導單位。 在許多活動中更是大力支 持。而學苑中的師資,更 是包括學術界及遊戲業界 人士等。與學術界合作, 主要是著眼於目前遊戲專 才在學校訓練上的忽視, 因此希望透過實際的教 學,除了增強學員理論學 術的實際認識外,更能因 此拓展出學用合一的課 程,以培養出更多遊戲製 作人才。與遊戲業界的合 作,除了希望能透過這些 嘉業人士實際製作的經





驗,達成傳承外,在實作上更能帶給學員更多的收穫。這樣子包含大學教授;與汀、次方、詮積、TGL···.等遊戲公司製作人員以及許多的專業遊戲人所組成的師資,相信在訓練上勢必會有相當良好的效果的。

雖說是採取收費制度的教育學苑,「新藝術遊戲學苑」並不是只要報名就錄取的。凡舉報名的學員,除了報名時必需附上個人作品;遊戲美術組為任何個人創作或臨夢作品;遊戲程式組為個人曾修習之學科或在外證照證明;遊戲企劃組為任一個人創作;在審查作品之後,還必須經過經過口試,才能正式



取麽篩長業是公力上嚴員其成外團得要選表的能司及必格,能上,解過空選表的能司及必格,能上,關連是經過不學夠工團須篩除力課別。 黃色作隊非選及差別,接,精常建發差效量之此的重入就殊果要重人的行畢就戲能費,學者造折是因,與

為遊戲製作是屬於團

體合作,如果缺乏溝通能力是很難能夠達成好成績的。因此在進行面試時,我們特別就這一點加以強調。



「新藝術遊戲學苑」的成立,對於遊戲業界來說,可說是一大突破。國內遊戲環境,由於一直受到既定形象的影響,雖然發展時間比鄰近的韓國要早了許多,但是近幾年來韓方在政府的支持下,腳步已然超越我們。因此人才的培訓,對遊戲業來說是刻不容緩的。「新藝術遊戲學苑」結合許多相關業界菁英,再加上獲得經濟部工業局的支持,相信必能為國內遊戲製作教育開發一個新的契機。也希望隨後會有更多遊戲教育機構能學育而生,尤其是政府相關部門如果能夠大力的推廣,相信對遊戲產業絕對會有極大的助力的。



對許多領有遊戲學想的 人來說,「新藝術遊戲學死」 的成立,讓他們能夠順利的 加入這個產業,而對遊戲業 界來說,也能因此相傳益 彰,獲得更大助益。這樣子 的遊戲教育開端,可說為遊 戲產業許下一個美好未來。







34種職業 完整就業指引 讓您輕鬆就業!

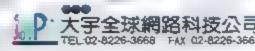
- 面明元·內容 書書・原作問題 玩法多樣。
- 可扮演多題報頭,交互、面房、跨起、加麗物。
- 與國訊玩家一同國際政府運的總工團無世界。
- " 魔力就業包"加進法預城市地圖,讓您想要去哪就去哪唷!

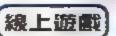






大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.











②包含ATB. Plus!。特技、類挺、供养、装货强化系统、好玩! 创强要暴明的。给迎路即。多级创作。16程精采结局、通爲1 **剑** 割事鉤人物聚定。每四几官鉤锡盘,这是動場的特效。漂亮! **一种歌剧。明星起照书别现作人联手及作人心喷神怡。助題**!









t. 1 1 1 5 E













治理你的天堂岛

開創新領袖

المؤرّف والله والمؤرّد والمؤرّد المؤرّد المؤر

我為人民,人民為我

台灣玩家獨享!











大字資訊股份有限公 SOFTSTAR ENTERTAINMENT

推用騎兵 再退職

你必須在全新的四場戰役七個單獨的任務中。再次證明你的英勇,是否可以成功的偽裝。隱身於蕭瑟的秋景中,並且在嚴苛的北非沙漠環境下生存下來。(裝甲騎兵資料片——水丹功動)所帶來的30種全新單位。經對讓你大呼過震,精細的地圖編輯器,讓你可以隨心所飲的創造屬於自己的戰役。

SUDDENISTRIKE

產品特色

1

N A ST

車輛現在中

建新的多。

一直有其他更多忍得自

了個單獨任務

支援 GarneSpy

超過30種新的單位 地圖與任務編輯器

改良適介面。速度更快

包括全新的多人連續遊戲

你來看是











TENNERS OF THE PROPERTY OF T

再起風雲

ingboms carb

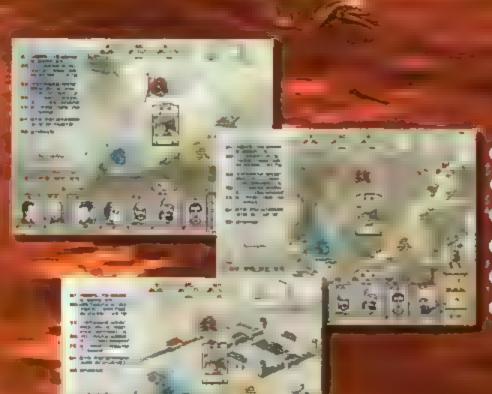


樂趣無窮的三國卡岸遊戲 中國傳統水墨畫風格 大字資訊進軍三國題物遊戲第一彈



文臣武將一諸葛亮。司馬懿。陽羽。張飛等80名將 世場馳騁一赤壁。荊州。祁山。五丈原等36個戰場

奇謀妙略一妖術。仙術。刺客。瘟疫等36計 合縱連橫一提供線上聊天,輕鬆實現遠交近攻



- 遊戲育學設在得到最多玩家課門的 三國時代 |
- 支援多人線上同時遊戲 ●
- 多樣化的魔性設定。包括障蓋、點攤的設定。及問盟關係等等。
- 從2人到了关>無論人數多少都能運入遊戲不像傳統纸牌需要固定人數
- 即時的聊天功能 ※ 態將本遊戲的最大特色 ※ 交流談判充分表現出來 ※
- ●中國古老的水墨山水風格《在遊戲的阿藤更可以讓玩家的美感得到滿足》



代表统 02-8226-5677 常展重線 02-8226-5655 www.softstar.com.fw











在古日本封建時期的奇幻世界中。權族、董花族、蛇族與獲族紛紛現身於江湖中。 權族的暴力美學、董花族的雜悉、蛇族與獲族的殘暴攻擊。將讓你毫無招架之力。 指揮成力強大武士的你。如何對抗鬼符魔法師和神出鬼沒種度氣險的忍者呢?

這一切的排巴門表集中。



全新型態的即時戰略遊戲《全 3D 的遊戲引擎及可活動的 3D 遊戲視角。獨特的戰鬥和資源收集方式。 2001 E3 膜中麻得眾多遊戲中說讀而出擠進前三名遊戲 《 2001 ECTS 展上被比喻為 "Warcraft III" 魔獸爭霸 III 的强劲對手《

> 操性新營等即時職職道數——— PC Gamepley 決戰江戶"將國玩家**開除不同於即時間哨之遊戲——— Straingy Player** 決戰江戶如果沒有比與影響第三好。至少和它一樣將——— Game Spot.com 獲還 E3 中景性即時戰略遊戲———— IGN.com







SoftStar Evalution 4顆半星評鑑:

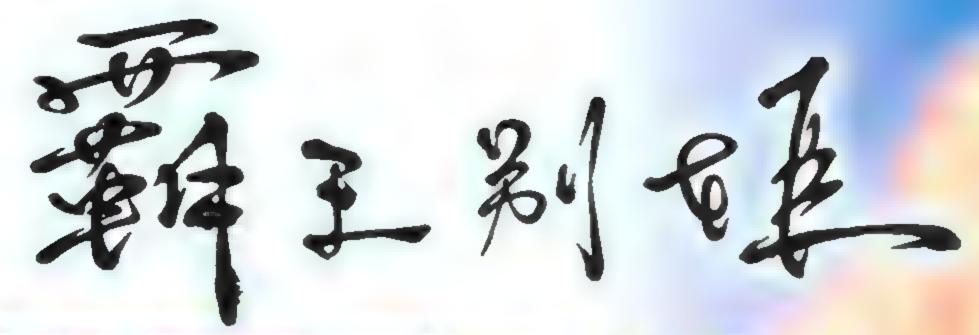












氣勢浩蕩的慈雄霸連 千嬌無媚的紅粉僅人

恆古傳奇器成棲異感人的樂章...

◆感人的劇情發展

忠實的呈現秦末史實、真 實考據當時的民俗風情







◆淺顯易懂的對話和多重分支劇情

沒有占文般的深澀、隱藏性的劇情等你來發現



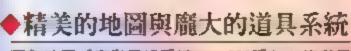












獨創地區「自動奪徑系統」,200種以上的道具應用



◆ 絢麗的魔法招式 與戰鬥系統

迎合玩家的傳統升級制 ·依屬性有不同的攻擊 技能

12月第週書迎的目光可語法則的實題!





傳說中可愛又機倫的幻獸們· 已幻化成 水火金雷 - 身上艦藏著

可以協助主人實現顧望。現在,只要將水火金雷

中職鈴聲 -

載至手機上

人的憲法

你將可得到幻獸所帶來的幸



(B) (B) 下数/输入*149*111*第声代碼#榕茲選錄

MARKET. _ المحالية منا ****

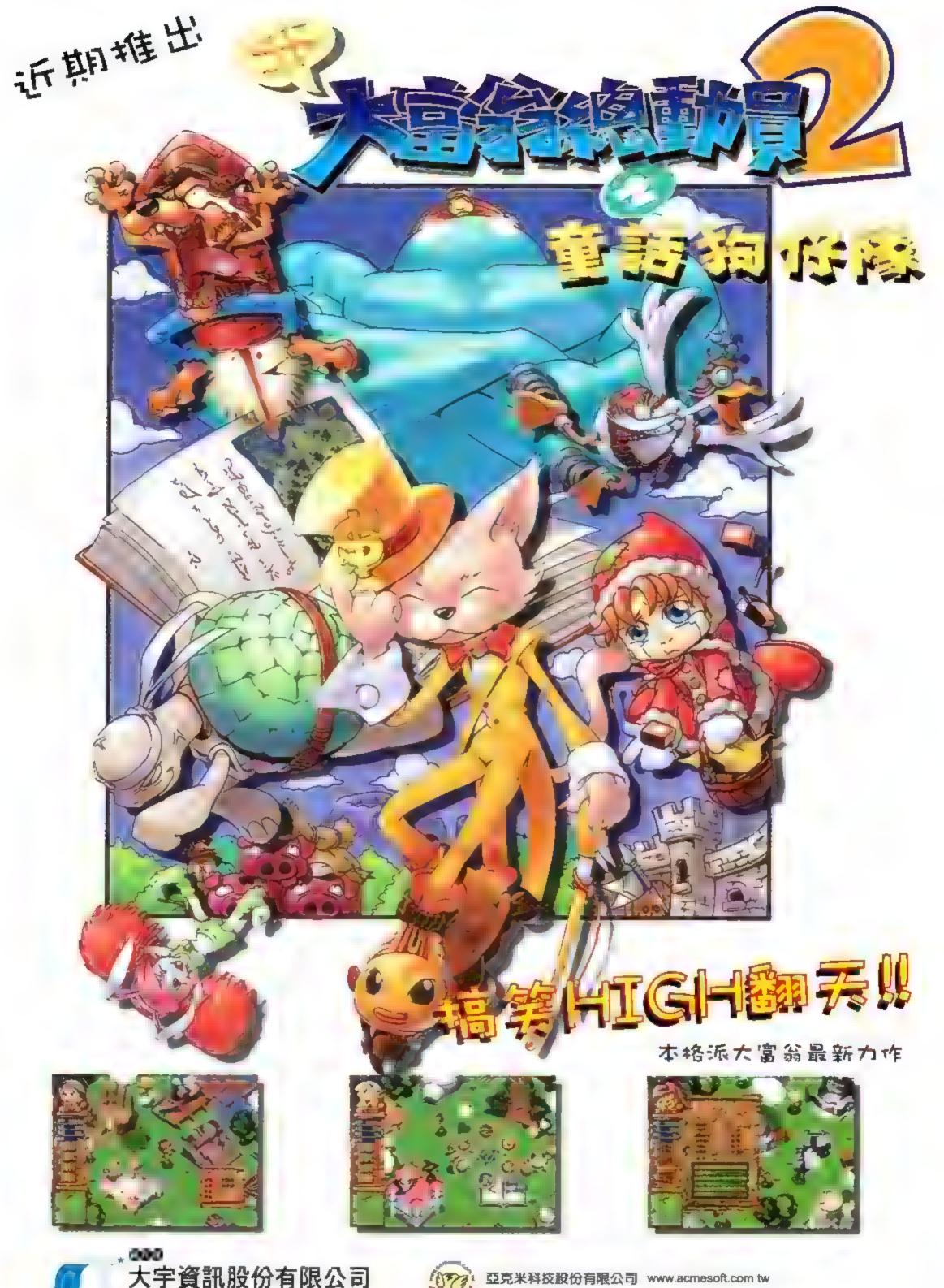
下载/輸入*149*112*國家代碼#搖發送鍵



E K X 多 事 事 *** 水火全雪 AT COMPANY

3. B-E- 15-One 1-200 W . 102 The state of the s SZZZZ.

14 30 年 60 1 TO STATE OF THE ST







ACMESOFT TECHNOLOGY Inc www.sinbreeder.com





面置通 黄属级火

數位屬刀網 http://www.wisto.com.tw





可愛的幻獸大雷險! ------242-257

SENTE TELESCOPE SENTENCE OF THE PERSON OF TH

古代魔法與蒸汽科技的奇幻旅程-----258-269

TERESTAL SERVICE SERVI

機器人天兵捲土重來 ------270-287

STREET BUILDERS

美少女戰士與人型機兵的奮戰 ……288-301



歡迎各位來到攻略圖畫館·本館爲國王爲紀念第一次光明與照暗大戰,遊戲仙人傑出的表現而建·館內珍藏攻略圖書千冊、秘技數萬卷。王國開館納賢,希望來自各地有能的學者到此貢獻所學,凡有將攻略心得、獨門秘技貢獻館藏者·將獲得至少20S幣與20EXP的酬勞,最先揚名立萬成爲賢者之人(學者累積100EXP),將另獲額外的賢者大獎!請諸位學者群策群力,爲國民奉獻智慧結晶、致力專研以報國家,來稿請寄spitz@unochina com。



沙前傳一水火金雷

清展的激展輕輕吹進水童 兒的房間。這時差女搖醒水童 兒,告知嫦娥奔月一事,后羿 也因此變得性情不定,促使水 童兒離開了人王殿,尋找見嫦 娥的方法。經過女母廟,才知 后羿射日及嫦娥奔月的原由, 也悉晚幻獸們轉邪之事,隨渡 便啓程前注来知的旅程。水靈

> 恐怕只有掌管命運的少 ■ 司命才會知晚了…

兒究竟會有什麽遭適呢?



天地變動

快速流程攻略



- 1 至人王殿找后羿談話。
- 2.在后端花園找趙女談話。
- 3.至前庭花園找湘女談話。
- 4. 回至奇獸找楚女談話並進入下水道。
- 5.在出口處與水玄武交戰。
- 6. 至臨王市集外的女丑廟門口與鲮龟交戰。
- 7. 進入女丑廟與女丑談話。
- 8. 由春晨之野走到驕華大街。
- 9. 至知歡之屋中找錦書談話、溫焰加入。
- 10. 由歸華大街經秋產之野可達火焰之村。
- 11. 由火焰之村經赤火燉、朱火凋、玄火山可達成嘆之谷。
- 12. 在成蹊之谷與火恨交戰、取得火之珠。
- 13. 在摄恨之壁與相柳交戰。
- 14. 從量根之壁經維杯之野可達臨可部落





劇情攻略

7

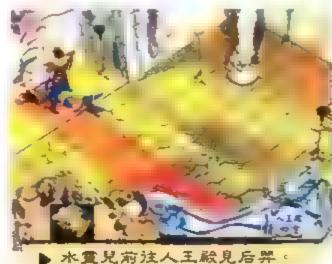
「起來了!水靈兒。不要睡了,該吃東西了!」楚女這樣叫著水靈兒。水靈兒睡眼惺忪地張開眼睛。接著楚女遊說著嫦娥奔用的事兒,並安慰著說:「至少大王(后羿) 遗在呀!」楚女說完後便走了,留下水靈兒自個兒不強算著如何飛上天去找主人。為了要兒主人,水靈兒決定先出

城 · 以找看看有沒有方法可以見 到嫦娥 ·



▲嫦娥因傍吃了不死解亦飛 向月殿。

接著在宮内翻了翻行李(寶



籍),便前往人王殿見后彈,看后 彈能不能一同前去找回嫦娥。當后 彈見到水靈兒,便值說著嫦娥吃了 他的不死藥,又把他一個人丢下, 真是個無情的女人,當說到激動 時,就把所有的根集中在水靈兒身 上,將牠推趕了出去。

at Mindster

水靈兒想到要去找證女和相女,看能否從她們那邊探聽到一些情報。往 右上方走到后端花園,在那兒見到了趙女,她透露宮門已封鎖的消息;接著

再往右上方走去,即可到達前庭花園,見到相女之後,她訴說著宮門封鎖的消息,也向水靈兒說:不死藥是不可以兩顆,也吃的,不然會有一百天的蟾蜍期,不知主人受不受得了。

▶水質兒想找越女總辦法。



▲了不被后弄願到北海,水量見此時只有选了





在突破重重難關之後來到了出口,當正要出 去剎那,有一隻名叫水玄武的傢伙突然出現背 後,水靈兒看牠不是什麼好栗西,便大打出手, 勝利之後才得以安然離開到城外。

一開始的法辦對小樓職集可以了。

女丑的協助

來到了城外的臨王市集,水靈兒 在這個市集中聽到不少后翌射日的傳 說,也從村人口耳相傳中,得知女丑 廟是一間有求必應的廟,此時毫無線 索的水靈兒只能到女丑廟碰碰運氣 3 .

由臨王市集往下到了女丑廟。 水霧兒在門外遇到了同是獸類的守 題者鯪魚 - 鯪魚看水靈兒長得可愛 便不忍交手,但嚴於主人的命令又 不得不開打。就這樣草草的過了機 招(當然是要打贏),之後便讓水 爾兒 進入女 丑 廟。





走到神像面前時,女丑突然出現在水靈兒面前;女丑見水靈兒因不會講人 話而比手書腳,便隨手傳授傳心術,接著述說寫一切都是命,如果不是后羿為了 "逞英雄·一次射殺九個太陽·天帝也不會除去他的仙籍;如果沒有除去他的仙 · 藉,他們夫妻倆的感情也就不會變壞,也就不會出現河妃誰孈這個第三者 · 嫦娥 更用不著奔用了。這一切都只是一場糾纏不清的愛恨情仇。



▲女母看到水實兒便教物 傳心游與人溝通。

這時的水靈兒只想知道如何前往月殿。不 想聽其它事情,女丑看在水靈兒真心尋主的份 ,就說出前往戶殿的方法,只能從擁有不死 藥的西王母和操控命運的少司命廟方面蓋手找 答案:要去見西王母,就必須有水火金雷四大 部落的元化之物,所以這一路上要去找這些東 西,不然絶上不了崑崙山。但這之前最重要的 是去找兜率圖。找到兜率圖才能知道如何前往

率圖就在離這裡不遠的遺恨之壁上。

談話的最後,女丑便將意幻木文片及一招 名為干疊浪的法術教予水靈兒,並說以後她會適 時出來解開水靈兒的封印,說完之後女丑便離 開。 ★母給的意約本文片。





▲各個村落都有知默之度供幻獸 休息。

第一位同伴

和鯪魚拜別後,水靈兒往右走經 由春晨之野,來到了鵬華大街,街上可 探聽到有關知獸之屋的情報;接著前往 位於關華大街最左方的知默之屋,進到 屋内,才知道這是一個專供數類住宿的 爆所, 並遇到一位名叫 温焰的火系幻 獸,與水靈兒結為同伴。



▲练言是第一个遇到的知默之屋



熱放す引家 1個ので

從右下方出去,沿途來到了火焰 之村時,溫焰會先去收拾行李,等溫焰 回來後,接著往下到赤火嫩,從赤火墩 一路往下經過了朱火洞、玄火山而來到 了成暉之谷。進入成暉之谷後。不久就 會遇到一位隻名叫火根的火焰獸,據說 地就是掌管火珠的怪獸・而且是火系中 最強的怪獸·在與牠自般交 N

由於火恨明顯是在 讓步 , 在這場 火與水的對決獲 勝後,使得到了 火之珠 *

歩之後 - 還是決定開打。







攻略重點

在進入地上通道後。一定要將水 靈兒身上的裝備穿上。不然攻擊敵人 的威力可是會減半喔」到了通道盡頭 會有一個條線水療術的實稿。千萬要 配得拿取。另外在攻打水玄武方面。 別忘了要讓水震兒吃飽再去打《選帶 才不會影響到法術的威力》只要猛用 法術就可輕易過關。

攻略重點 2

一到隔重的。可以先到"民宅" "找一個老太婆說問,說完問就會 得到一把冰虺曲劍,另外在其它民宅 也可以拿到食物。務必先去民宅專門 也可以拿到食物。務必先去民宅專門 在打酸魚前,應先將補體力及補 法力的棄裝備上去再去打,因為不停 使用法術時。一定會導致法力不定。 而且藥劑如果不裝備上去的語,戰門 中將不能使用;雖然戰鬥中也能進入 理學裝備,但是當然要提早裝備才 是

在秋嵐之野中的敵人只要使用火 系法情就可輕鬆屏決。水囊兒可在秋 嵐之野旁的荆路小徑可學到"覆江 浪"。秋嵐之野旁的忘魂之崖學到 "表不真"。從赤火墩到玄火山沿路 大幕浪"。從赤火墩到玄火山沿路 上的敵人。都可用水系的法術輕賴對 付。在成順之谷打火恨時。因為牠不 怕火系法術,所以只能用水電兒的法 術猛攻,而遭焰則用來補血。這樣即 可輕易打過。

在遺恨之豐攻打相稱時的取法。 則是與火機的攻法相反。用溫焰的火 猛攻。水靈兒找機會補血就行了。另 外水靈兒和溫焰在封印被解開後。所 裝備的防具會全數說著。這時應注意 敵人的攻擊才是。

漬恨之壁

由成蹊之谷在右下走,就可來到遺恨之壁。遺恨之壁就是之前女母所說的地方,上面不僅可以看到兜奉圖,而且可以打開通往崑崙山之路。這裡有一隻名叫相柳的守護獸看守,經水靈兒說明來意,那知他卻將與火神之間的仇恨通過發度在水靈兒身上,進而打了起來。在溫焰使出怒火咒的大力狂燒之下,相柳被打倒了,還知道自己當年為何戰敗結火神。



▲ 這就是「遺根之壁」。



▲ 女丑前来為約數門解封即。

相柳很甘願地說出少可命的相關情報,原來少可命是一個不受天帝管束的神,而因為掌管命運,又叫做命運之神,傳說他住在命緣之域附近。說完後相柳棲開興率圖給水靈兒看,從兒率圖上發現的異樣,可以回想到女丑所說的邪惡之氣與幻獸之間的關聯:雖然一時之間想不出什麼所以然,但水靈兒還是急切的想要找出完整的答案。

拜別了相柳後,來到維林 之野時,女丑突然出現在說水 靈兒及溫焰前方,女丑在說明 了自己的來意後,就幫水靈兒 及溫焰解開第一道打印。水靈 兒和溫焰在打印被解開後,雖 然身體有點不適,但是一想到 能力已得到提昇,也顧不得自 身的痛苦想去試試身手。

走著走著, 俩「人」不知不覺來到了臨河部落…



▲第一個周伴 - 溫焰。

各

二三河妃慈情始末

快速流程攻略



0

- 1.利用稅上到知數之屋找值藏探聽情報,並獲得決入音鈴。
 - 2. 在雒林之野右上方使用抉火音鈴。
 - 3 進入免林山麓與時奇結為夥伴。
 - 4 玉兔林山麓社乡林山道、兔林之村而到達兔林飛麈。
 - 5 在免林飛灣與富含交戰。取得雷之鎚。
 - 6 進入公神之海與水鲲交手。
 - 7 前往永豐之地與守衛交談。
 - 8.於夜饒到楊水士用找楊水士取得"同神祭通"。
 - 9 田知神之每程永思之地、白舟之磯而到達雒嬪之河。
 - 10 在链嵴之可與水紅神交手,並取得水之極。
 - 11.進入祭典場地,並被帶進雖續室殿。
 - 12 乘坐各花额屋前在窈窕之難。
 - 13 差入美孚之村。



劇情攻略

來到臨河部落的水靈及溫焰。 一路上廳到的都是后羿和雒嬪的傳 說,這使得水靈兒不得不對后習、 嫦娥、雒嬪三人之間的關係作出另 外的看法。從村人的口中也得知, 河素之婆是一位專門替人治病的大 好人,楊水士是一位對於天地異象 很有考究的人。



▲幻神之海的水蟹是村人口中的餐物。

走著走著已經晚上了,水靈兒 及 图焰看見這裏正好有間知獸之 屋,便進去休息。知獸之屋的主人 慎藏看水瘿兒和溫焰是從外地來 的, 便提供了一些情報, 裏面包括 鸖之鎚是在鷙ട之村 + 水之瓶是在 水屬之地,另外還有現在村民們正 雄備辦一次祭河大與,讀出可伯或



▲一定要晚上才可以找到镇威。

與勝奇見面

可妃來管管水鲲·讓牠收斂一些。

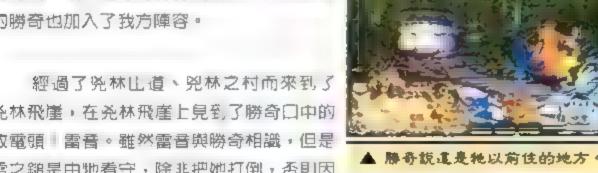
国意识测之後,决定先去雷圈 之村,但因從村人口中得知,要去 雷屬之村必先通過兇林山麓,而兇 林山的路已經不見了,水器兒便問 [[臧如何才能到達雷驅之村,只見 慎藏拿出一個叫抉火番鈴的道具, 16大伙兒只要到铝林之野的另 條 不通的死路上,把風鈴拿出來讓風 吹動風鈴,路就會自然打開。

在知獸之屋休息之後,隔天一 大皇來到了位於雒林之野右側的死 路上水靈兒昭慎藏所說的方法便用 抉火音鈴,果然通住兇林山麓的路 就出現了。在兇林山麓中處地都是 免猛的党山夸蛛,但是解開封印的 水靈兒和溫焰也不是好意的。



▲ 在兇林山景可遇到小師号勝奇。

走了一段路之後,水靈兒的動物本能 突然覺得前方可能會有危險,但溫焰不信地 拉蕃水靈兒繼續前進,結果三四步之後就一 腳踩空掉入陷阱之中。正在煩惱如何逃出 時,周日出現了一隻名LL勝奇的幻默,討價 遺價一番之後,勝奇使拋下繩子把水靈兒和 溫焰救了出去・出去之後・水靈兒才知道原 來遷個陷阱是勝奇製作的,此時 圖焰使把勝 奇軍扁一頓。這樣的打打鬧鬧中。自稱帥哥 的勝奇也加入了我方陣容。



兇林飛麈,在尧林飛產上見到了勝奇日中的 放雷頭「雷音。雖然雷音與勝奇相識,但是 雷之鎚是由牠看守,除非把她打倒,否则因

職責所在恕難交出。在溫焰和勝奇的火雷雙重攻擊之下,雷音認輸了。只好交 出雷之鎚。

由於在戰鬥中勝奇的雷電法術用得太猛,周圍的樹都被雷電震掉了樹 皮·在與雷音拜別正要離開時,正好每一片樹皮掉落並打在勝奇頭上,樹皮上 寫蓄一段咒語,勝奇照著樹皮上的咒語念。次,就學成了閱雷蓋頂!

水鯉出現

一路回到臨河部落的知獸之屋與 值藏聊聊,再由臨川部落左下角走到了 **公神之毎・一踏入幻神之海・村人口中** 的怪物水鰕突然出現在大伙兒面前,在 說明來意之後,還是與水鯤一言不合而 大打出手。



▲水銀在慶氣的影響下也變得 光残。

水鰕在三人的圍攻之下,被打得 落花 充水、動彈不得,在大伙兒的商量 下,基於是同類而不忍殺害,只好用牢 口將牠關住。或許受到廢氣影響的不只 是 水 解 , 只要是 欺賴都會 医魔氣而性情 暴躁。於是大伙兒決定去窈窕之難附 近,找一種四做冰心之泉的泉水來降火



▲大伙児用牢窠將水艇關了起



▲浔到化元之物:雪之錐。

攻略圖書館

開始眾之前一樣到各民宅去事 門子多遷樓可以得到村民館的武器道 一定要在晚上進入知獸之區才能 見到慎端 『如此才能授問言爲之村的 · 當勝奇加入後 《戴西以襄温蜭 吅朥**竒使出含體技**業用法就是將邁蜭 的武功装上感火咒怪 腓青拳上天雷 術歌門中只要護勝奇使出天書 《戴可爾塔子起便用了 政打雷之 11的守護者言言詩 11只要使用達一級 就可經無攜辦

收打水配時玩家可將溫船姜上蘇 火產素勝善裝上贈書書頭系然後由滕 **哥發動攻擊**至進樓就有可能一擊殺死 水能引售玩家回去找槽水主菜政河神 票通時 ※也是要晚上才能找到他 ※**達** 個要特別注意

打水幻神時由於鲍的體力有 8000%所以攻打之前。最好先去補足 灰灌法力的囊 医乙烯红碱的含糖技是 很無實法力的多新以在與其交手的。 水靈兒典實補血圖而溫焰和勝奇說狂 放合體技術如果法力用完試馬上吃事 補充臺灣標亭來就可打贏

在法術等找方面《水靈兒可在知 胂之海學到水漫如沐下在涿思之地學 到冰山震》在泊舟之礁學到冰雪崩 在窈窕之叢攀到冰無靈~溫焰可在兇 林山進學到燄火爐 多汀侧水鳃之後間 類冊**冯添漢中**的氏名兰·马季刺使》 FO(在泊州之**基是利州**鲁武



泳思之地

從幻神之海右下方進入承思之 地,在永思之地的守衛告訴大伙兒, 如果要前往河神祭,就必需要有*河 神祭通"才行,而"河神祭通"可找 楊水:索取,於是利用夜晚回到臨河 部落的楊水土居找楊水土。與楊水土 一番交歩之後,終於同意給與*河神 祭通"。大伙兒獸之屋稍作休息之 後,就火速前往,承思之地,並向守衛 亮出, 神祭通, 守衛便自動放行, 並 說明這裏怪物的特性。



▲ 大伙兒將河神通奈拿給守衛

之後經過了泊舟之磯。即可到 達雒嬪之河。大伙兒一靠近雒嬪之 问時 · 水幻神就會出現 · 水靈兒前 去說明來意之後,得到的答案也是 否定的,此時還是導使用武力來解 決。在雷眼火的雙重攻擊之下,大 伙兒還是贏得了勝利也贏得水之

瓶。水幻神也說出洛水上只能用 洛花飄靈才能在上面通行,所以 必須等到祭典當天讀各神品出畫 筋,不然無法通過等等。另外水 靈兒也從水之瓶裡學到了冰風暴 的法術。





▲ 程序元化之物:水之瓶。



▲河妃雜豬出現。

往左走去就可到達察典會場,雒爐

向村民說明一番之後,便會帶著水靈兒

一行四人來到雒嬪的宮殿中,此時后禦

會來探望雒嬪。她在把后羿氣走之後心



▲ 后畀不顧一切前來看繳續。

中很為難・因為當初與后羿的一段情・ 使得问君去找后羿算帳,但反而落得瞎 了眼的下場:天帝為為件事十分離然: 原本要把后羿押往肢離上將他肢離。但 雒嬪以永遠不離開洛水為誓請求天帝,

才把遺件事平思下來,但因為遷樣,一定要把后羿趕走。

雒嬪也說出如果要見少司命,就必須 得到"如意咫尺手",這樣才能打開少司 命宮門。但"如意咫尺手"不是這麼容易 就能得到,要先到天文奇岩解開天文。才 能知道藏實地點。說完後雖嬪便拿出了 *洛花飄靈″送幻獸們一起度過洛水。

到了窈窕之灘,大伙兒迫不急待的前 去飲用能消魔氣的冰心之樂,大伙兒喝完 ▲ 每解一次封印水實見就會是大一點。



時·女丑又突然出現在大伙兒面前·這時水靈兒也知道解封印的時候又到 了,大伙兒便痛苦的讓第三個封印解開,水靈似乎感覺自己又變強壯多了。 這時在左方等待大伙兒的是奚祿之村…

書睡的妙思

走到少司之林的右上方時,水靈 兒拿出了天虹之彩,眼前突瞬間出現了 一座橋:順著橋走進奚禄之洞中,沿著 奚之洞走就可進到姆靈之洞,在洞中走 呀走時,發現路中竟然有一隻妙思躺在 路上,原先水靈兒以為妙思已經死去, 但又聽到陳陣的打呼聲。才確定地只是 睡署而已! 大伙兒不停地叫牠起床, 直 到勝奇叫到忍不住了,便衡向前去狠狠 的把地 *電* 了起來, 妙思起來後不但 沒有生氣,反而還向前去感謝勝奇。一 番自我介紹之後,妙思就正式加入我 方、並一起出發去找金之鑰。



▲展到处法之池必先從少司之 林出 登。

▼使用天红之彩就书出现奚徕 之洞的入口。



一路走過妙靈之周、妙影之地、 最後走到了妙法之池,一踏進妙法之池 時。金之鑰的守護者金皆覆就從憑布上 面跳下來,走向前的水靈兒照往例說明 來意之後,結果還是開打。打倒金皆覆 之後,便自動將金之鑰交給水靈兒。



狐

前

快速流程攻略



- 1 進入知斷之屋找風骨探聽情報。
- 2 前往極古居找極古老人取得 "天虹之彩"。
- 3.至少司之林的右上方使用"天虹之彩"。
- 4.由少司之林經奚祿之洞而到達妙蹇之凋。
- 5. 在妙靈之洞與妙思結為夥伴。
- 6. 由妙龗之洞經妙影之地而到達妙影之池。
- 7. 在妙影之池與金皆樓交戰,並取得金之籍。
- 8 回到極古居與極古老人交談。
- 9. 由少司之林經天文奇岩、土勞洞(或天金河)可到達采花之林。

少司命之言

- 10.在采花之林與金述交手。
- 11. 進入命緣之域。
- 12.在夜晚時回到天文奇石找極古老人交談。
- 13 回到命緣之域取得如意思尺季。
- 14. 進入少司命宮。
- 15.在少司命宮門口與天涯海角交載。
- 16. 進入少司命殿與四位少司命交談。
- 17. 乘坐天涯每角至闽丘之橋。
- 18. 進入青沼大街。



劇情攻略

大伙兒終於來到了奚祿之村,在 村中到處可以探聽到天文奇石的消 息,而遇裏也有一位個性古怪的極古 老人。瞭解了這些情報後,大伙兒來 到了供幻獸休息的知獸之屋,知獸之 屋的主人名叫風骨,他順使問了問大 **伙兒的來意,於是提供了一些情報給** 大伙兒: 他表示要找到金屬之地, 要 從少司之林的一個通道過去,再經過 **容禄之洞之後就會到了:不過少司之** 林裡的通道不容易找到,所以前往金

屬之地並不是那麽容易,要先去 找極古老人拿天虹之彩才能進 1 0



第二次進化的水量兒更像辮子。

大伙兒在知獸之屋稍作休息之後, 就利用白天去奚禄之村右上方的極古 居,找極古老人拿天虹之彩。一進去向極古老人說明來意,極古老人在同意之



酴,也說出少司之林是一個迷宮之 林,除非是長時間住在附近的人。不 然一定會在林内迷失;其中最難的是 少司之林有一些眼睛看不見的迷障。 除非使用天虹之彩来抹去幻象,否則 奚禄之洞的通路不會出現。極古老人 說完後便拿出天虹之彩給水靈兒。

◆ 極古老人在極古居之中。

天文奇岩

拿到金之錦之後,大伙兒回到奚禄之村,找極古老人打聽天文奇岩的事;他不僅說出天文奇岩上的內容,而且便知獸是如何出現也連滯說明;他表示幻獸根本不會進化,幻獸口會變種和解打印,每解一道封即外形就會改變,那就好像用布條包起來之後,再一塊一塊塞掉,如果全部的布條都寨掉,就會變回螺祖當初封即的模樣!如果想知道得更青楚,就必須去帝都,帝都的入口就在崑崙山上,所有鈞獸的秘密都可以在那兒找到,話說完水靈兒決定先去天文奇岩附近瞧瞧。



▲ 研究关文奇岩的人們。

到達夫文奇岩時,就看到很多人 也在研究還塊頭:順著路住下走經過士 勞洞(或天金洞)即可到達柔花之林。 一進入采花之林,勝奇就忙著紹介遷 裏,還說這裏有地以前的一位好友是金 簡性的名叫金迷。介紹完之後兒繼續住 下方走去,快走到盡頭時,神色不對的 金迷突然出現在面前,並立刻出手攻 擊;在衆幻獸的聯手攤打之下,金迷終 於找回了自己。



▲ 算名其妙的跟金迷關戰。

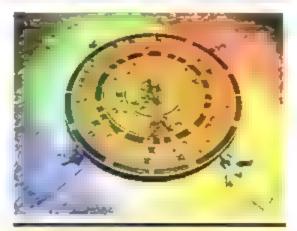
如意咫尺手



▲ 福古老人只有夜晚才會出 現在天文奇岩旁。

由金迷身後往下走去,來到了命緣之域。此時水靈兒想這就是離嬪所說如意咫尺手的位置。但是又要先到天文奇岩解開天文,才能知道藏寶地點。於是決定晚上到天文奇岩旁找極古老人。到了夜晚。只見極古老人詢問如何取得"如意咫尺手",只見極古老人聽完後,唸了晚天文奇岩上的記載,隨後便說出"如意咫尺季"取得的方法。

得知方法之後就再進入命緣之 域,在命緣之域中水靈兒、溫焰、 勝奇、妙思騷著極古老人的方法在 命緣之域團成一圓圈,口裏唸著極 古老人所教授的咒語,這時在圓盤



▲ 這樣才欺取得如意咫尺手。



▲ 好不容易才獲得的如意 尺子。

一陣陣轉動之後"如意思尺手" 就在中心點出現。大伙兒便傳到 盼望已久的"如意思尺手"也開 啓了少司命宮的宮門。

四位少司命

眾幻獸從命緣之域走到了少司命宫 門前,突然前方出現了一尾名叫天涯海 角的飛天怪物,天涯海角的口中透露出 殺意,講沒幾句話就出手打了過來。打 倒天涯每角後,沒有任何休息就進入少 司命宮,在少司命宮中一眼望去,一共 有四位少司命,男、女、老、少各有一 位。



▲ 充满市科技的少司命官。



▲ 騎著天產海角飛向下—個目的 tm /

當水靈兒要提出問題時,這四位少司命事相講解,說出這個世界的世界觀都是由他們控制,如后羿為何被去低職、嫦娥為何會奔月等等。由他們解說後,水靈兒才完全知道,原來天、地、無知是由這四位少司命控制,而且命運的命令一下就不可收回,只有幻獸才不受少司命控制。

水靈兒在聽完後,只好把最 後的希望寄放於崑崙山了。最後

好心的少司命叫飛天獸 天涯海角这大伙兒到下一個目的地 風丘之橋。然 而再過去就是青沼大街了…



四、天地之始

快速流程攻略



- 1:進入知歡之屋找百難探聽情報。
- 2 前往異牙之陣取得 *異古三弦琴"。
- 3.回到風丘之橋使用《異舌三弦琴》。
- 4 進入異化之谷找求真談話。
- 5 前往異化之谷旁的異希之門找回勝奇及妙思。
- 6. 田異希之門。異純之台、異言聖地、異奇秘道不至達公取之屋。
- 7.在幻獸之屋找求真談話。
- 8 可住還能奇峰。
- 9.在燭龍奇峰與雷浪交戰。
- 10, 進入奇峰秘境與知獸老人交談, 並取得 *天歷刀*。
- 11.由還龍奇峰經華電之澤、雷睪而到達句芒之規。
- 12.在句芒之規與雷刺狼交戰。
- 13. 進入天梯景跡,並取得"遺恨劍"和"射日神弓"。
- 14. 進入仙狐之村與鳳萬華交談。
- 15、進入素女瑟絃並取得 *九尾邪刀*。
- 16. 前往玄牝極地。



數種表示

水火金雪這四隻幻獸一路來到着 20大街,就遇上前來解除封印的女 丑,隨後女丑噫出解封印的咒語,四 医幻獸瞬間因封印解閉而長大,這時



▲ 這裏的選擇將可決定結局。



▲ 水童兒只長大了。

女丑也作說明,原來越接近幻獸 原形、就會變得越庸苦,而且解 封印的手法就越難,也因為這 樣,所消耗的力量就越多。話說 完後,女丑也因為力量用盡而回 女丑願休養了。

在街上打聽後知道這裏有個天梯。 原本是神和人着通的唯一通路。但不知 如何天梯卻斷了,只留下天梯遺跡,而 在街上有位女子無意中透露署后羿有來 過這裏的消息,也知道這裏以前有一個 11. 求真的人最喜歡獸頻,做過很多研 究,可是只留下一間屋子叫做異牙之 陣,但求真人卻不知道跑去那裏了。 後從一位老頭口中知道,這裏有一個叫 燭龍奇峰的地方,傳說是創世以前魔籠 所躲藏的地方。



▲ 村人的赠品。

攻略重點

在勢法之港打金售覆牌。由於其 體力膏10000 Ⅱ 所以要有長期對戰的 準備。補充法力的華一定要到。而且 隊伍內要有崇黃負責補血産這樣才較 湯打造。天文青岩下方有兩個洞穴 分别是工学河和天金港思疆南临海尔 16是可以遭到朵花之林的路~ 最好是 明備漢宗都達一以克賈物清事。在宋 乾之林與金遂交手數 油於金迷會放 專門原以最好裝上解釋的道具以受關 **月亮失。此命緣之域間劉天文青梅找 電古老人時** 一定要晚上去找。因為 **业根才會有劇情差生**

征权科茨是海角局里特别注意。 因為医漏海角是目前為止最強的數 系體均藏得13000。其攻擊力足 以順水靈兒陣往:而且幾乎都是全體 系的双琴涅斯以亚拉之前不值要帽好 義品 在職門中只要多使用合體技 以及連時運用補充體力的法備影響機 一來要打臺地絕不是難事

在法術專找方面《水畫兒可在命 緣之城學猶水色漫茨《溫焰弓在炒影 之途學到夙火絶至勝奇可在采花之林 學到狂雷爾天訓樂思可在由緣之城學





九尾狐的由來

來到了當地的知獸之屋。知獸之 屋的主人叫做百難,他表示天劫會聚在 一起,怕會有不好的事發生。他說明所 謁天劫又叫做五百日劫,失底下有一種 獸類就是因為天劫而形成的,那就是九 尾狐、最近這附近經常有九尾狐出沒。 不知道是為了什麽來這裏集合。

遭時勝奇說出。九尾狐是因為被 天帝懲罰而被貶落凡塵,要以九個五百 日劫做為修行的限制·如果通過九個五 百日劫,就能回到天上:每過一個五百 日劫便會解開一個封印,封印解開後才 能再度回到天庭。

百難聽完勝奇調完後,覺得就算 是這樣。天劫之獸也不該會聚在一起。 這樣是不是有何目的?水靈兒緊接著問 求真這個人,百難表示這個人很神秘。 如果要找他的話,可能要去其留下的異 牙之陣,那裏可能會有一些線索。

異牙之障

從青沼大街下方來到了異牙之 陣,一到異牙之陣,幻獸們被臉前達的 景象給嚇到,這裏邇地都是巨獸的骨 頭,而且骨頭跟骨頭間分佈成一個神秘 陣形·這個陣形好像有數十個骨牢·似 乎沒有入口可進入。就在這個時候,水 靈兒無意間踏入一個傳送點,被傳送到 另一個骨牢,大伙兒才知道每一個骨牢 都有一個傳送點。

找遍每個傳送點之後,終於進到 最裏面,在異身之陣的最裏面什麽都沒 有,更別說有一個叫求真的人了。大伙 望呀望,就只有在不起眼的角落發現一 個寶箱・幻獸們急忙向前的打開・裏面 放著"異古三弦琴";仔細一看,琴的 底下有寫著一排獸文,內容是:風丘整



在異牙之障中獲得 異古三強琴。

弦起兮・異谷相通 • 這獸文的內容就 是要去拿異占二弦 琴到風丘之橋彈奏 才能進入異化之

谷。

六邪神傳說

帶署異古「弦琴來到風丘之橋的 山崖邊,溫焰拿出三弦琴彈署蜜經唱給 水靈兒聽的曲子,結果突然通往異化之 谷的橋舌生生地浮現在水火金雷的眼 前,進入異化之谷後,尋找已久的求真 就站在眼前不透處。 ▲ 求具就是躲在這種地方



求真向水火金雷訴說,他的 兄弟因為愛上名叫月净的仙女。就 被天帝以人神相戀・觸犯天條為理 由而殺死。他從此之後就一直計畫 著如何報仇,如何讓天庭崩實:多 年後終於找到一種方法來對抗天 庭、那就是解開古文金電的最終封 印,讓六大邪神優出,天庭就會毀 風。

當年黃帝之所以能抓住六大 邪神,原因不是有強大的法力,而 是因為有伏羲和女媧留下來的寶 貝: 但在抓到六大邪神之後, 那些 寶貝失去了作用,所以除非伏羲, 女媧再世,否則天庭就會崩潰!現 在最主要的。就是魔氣已經在自動 解封印了,再過一段時間,六大邪 神就會優出顛覆天庭!

水靈兒體完這些話後,問他為何不受少司命操控,求真又說了:命運之 神也有管不到的事:異化之谷就是當年他們創造人的地方,也是女媧造人的 地方,所以在這個地點,命運之神的命運之力根本起不了什麽作用。



▲ 求真所說的月季的祭日到底是绪···。

當幻獸們正在耽心六大邪神的 事時·求真說出了后羿是他兄弟與 月净所產之子的消息,聽到這個消 悬後的水靈兒不停的往下追問,求 真在解釋時說出了鳳菁華這個名 字,而且又一眼認出勝奇是月净在 死前所飼養的,這時勝奇突然轉身 跑了出去,妙思見狀也跟去。水靈 兒才知道勝奇平日的搞笑,只是在 忘掉悲傷。

拜別了求真,水靈兒和溫焰往右方 走到異希之門找勝奇及妙思,走進異希 之門, 遠遠的就聽到勝奇正在唱歌給妙 思見,而這首歌正是月净常唱的歌。大 伙兒在安慰完勝奇後,決定先去幻獸之 屋找求真問聲氣的事情。

▶ 勝奇正在唱情歌給炒思麗。



▲ 来到了異言聖地。

一路上經過了異經之台、異言聖 地、異奇秘道,終於來到了幻獸之屋。 水火金雷决定要找求真把魔氣的事情徹 底間青楚,向求真說明幻獸正因為魔氣 而變好戰後,求真無法幫忙,只給多大 伙兒一條明路,就是燭龍奇峰。說完之 後便送大伙兒從屋子旁的地道回到異牙 之陣。



▲ 合體技是玩家必用的。

雷環在表明自己和知獸老人的關係之後,接著傳送水火金雷四隻幻獸進入 奇峰秘境中,雷猿所說的知獸老人就在當中。隨後知獸老人向幻獸們解說魔氣



的始未,原來異需聖地是以前造人失敗的方,而那些而那些失敗的物就是各種 獸,在自生自城中有些歡死了。其靈沉入了地下,這些沉入地下的靈就會被燭 龍奇峰的魔心吸走,於是這顆魔心開始 變得昆圖。

▲ 天文奇岩上所隨氣著大級窓。

由於知數老人受不了這些靈的苦苦 哀嚎,一刀把魔心砍破以釋放這些靈魂,但這些靈魂結合了后羿所射下的九權金烏的怨靈,一路亂竄而一發不可收拾,因而形成強大的魔氣。大伙兒心想,大概只有上崑崙山才能找到封住魔氣的方法吧!最後知獸老人送上一把當年砍破魔心所用的天壓刀,並把水火金雷送回燭龍奇峰。



▲ 履ૂ就是這樣才產生的。



▲ 天歷刀是個重要的道具。

三角戀情的悲劇

在一番討論之後,幻獸們決定先 到天梯遺跡一探究竟。 路上經過了 華胥之澤、雷澤而來到了句芒之規, 眼番著就要抵達天梯遺跡了,卻出現 一隻名叫雷刺狼的傢伙,牠表明是天 梯的守護著,想要去天梯遺跡就必須 打倒地才行,而且只針對獸類。 打倒雷刺狼之後,牠透露已經有 人先一步進入天梯遺跡了,分別 是一群九尾狐、后羿和河伯。聽 到這個消息,大伙 衝而上,不 知道后羿和河伯雷做出什麼事情 來!



▲ 玩家要注意是否有中毒。



▲ 緞縛中了后羿所射的弓箭。

果然不出大伙兒所料,后雞和河伯為了維嬪的事正大打出手,河伯便出了浪盡天達,而后雞回他一記萬箭齊發,這時水流因敵不住弓箭而破碎,弓箭射穿了水流極速的射往河伯胸口,當河伯心想完了的時候,維嬪突然出現抱住河伯接受了這一新!知道自己犯下滔天大錯的后雞即向前去抱住維嬪,傷心之餘的維續用最後一口氣回想著兩人的醫經之後便斷了氣!



▲ 少司命出現故走了后弊。

水靈兒見到這種情形,根本來不 及做出反應,實在是來得太快了。就在 大家因為當時的情况感到錯愕時,河伯 突然襲向后彈,后彈大叫一擊之後,一 腳將河伯踢開,只見河伯在地上滾了幾 圈之後,緩緩爬起看著后彈,購角掀起 一陣笑容,說出:「雅嬪,我替妳報仇 了。」之後也斷了氣。后羿被偷襲之後 ,意識也將消失,這個時候天上有人喊 著「你不能死」」隨後少司命突然從天 而降,救走了后彈。





攻略重點

在進入青沼大街時,女丑會出來 **管水火金雪鲜到印。莲時水靈兒如果** 培養得好的話,就可以順利進化到第 **一種型態。進而拿到藍古開天刀和萬** 物初始劍:如果沒有的話。當然還是 可以玩到結局,只不過沒這麼好而

在青沼大街中有一個人叫書賽。 在他的問題之中只要選擇以上皆是《 就可獲得各式實玩道具。來到異牙之 陣時一定會覺得很奇怪,為何骨牢觀 **骨牢之間沒有路配?是這樣的 ≠ 等→** 個骨牢都種隨著一個傳送點,玩家只 變將傳送點──找出來,就可到達數 裏面拿異古三弦琴了 ※

在異化之谷中與求真對話時。勝 **奇和妙思會贈了出去,對話完之後記** 得先到右方的異常之門把牠們找回 來,否則不但戰力減半,連劇情都會 接不下去圖[在爛龍奇師双打雷撒 钤、庫避覓使用單一雲系法術 ※一定 要蠢量的使用含體技來攻擊雷猴。雷 猿只是法術厲害而已,其實物的體力 只有3080,基本上遭是要以不停的莲 攻為主義

雷剌狼從字面上也知道是雷馬性 的,如果使用需法術的話,攻擊力只 能用少得可憐來形容;需使用含體技 .才能快速將牠打倒:僅可別忘了補充. 體力。因為水靈兒如果死亡。可是會 馬上遊戲結束的 🦈

在法術專找方面。水童兒可在異 **希之門學到天冰柱擊、思奇祕蓮學到 鳖冰萬劫。溫焰可在營澤學到當火** 禮。句芒之規學到雲火疾,勝奪可在 燭龍奇峰學到療雲交加;華胥之澤下 **逯後回到青沼大街的民宅四可學到橫** 雷如雨,妙思可在真牙之障學到引金 護體、思經之台學到将金鋒擊 🕏

仙狐之村

幻獸們撿起了后彈留下來的射日神弓和遺 恨劍之後,雒嬪的屍體也被天庭收走了。大伙兒 在揮別傷痛之後,便往下來到了仙狐之村。在仙 狐之村的不透處,看到了正好從屋裏出來的鳳奮 華、便何前打聽消息,由鳳菁華的口中得知,原 來月殿以前是月淨住的,就是因為月淨被貶下



▲ 后昇所留下的射日神号。

▲ 風養華在遺裏 出现了。

凡,所以月殿才會空 了下來讓嫦娥居住: 不死藥只能用來延長 露命, 因為不管是神 或人都是會死亡的。 鳳爾華在說完後,便 匆匆趕往素女鼓瑟之 地,水火金雷見狀也 一起往下方的素女鼓 瑟走了過去。

素女鼓瑟就是月 净的墓地, 今天狐妖們 就是為了鬥爭的影目而 集合在一起。在鳳菁華 對著月净墨碑說出思虑 之情後,大伙兒便哭成 一團,遺時勝奇也忍不 住抱蓄墓碑痛哭, 這時 水火金雷四隻幻動抱在 起哭立。突然來自天 上的警音打斷了這一 切,在失庭和狐妖們相 互喊話之後,狐妖們不

得不各自散去。最後水

火金雷說明了將上蓖崙山之後 ,鷹菁華也拿出 了九尾邪刀給幻獸們作為武器。



▲ 在這果株祭月淨。

鳳菁華走後,大伙兒想再向崑 滿山邁進,但四周圍並沒有看到路, 正在填惱時,女丑的聲音在水靈兒心 中響起,女丑說從嘉女鼓瑟之地可連 接玄牝極地,那裡是伏羲女媧的聖 地,不妨先去玄牝極地, 這樣也可以 經由天河雲道走捷徑到崑崙山附近, 只要將天壓刀的刀柄旋開後,就會自 動進入玄牝極地子。照著女丑的指示 旋開天歷刀的刀柄。 瞬間來到了玄 牝極地 …



▲ な燭歌的攻撃力是浪强的。



五 最後的決戰

快速流程攻略



- 1. 在玄牝極地與玄燭獸交獸。
- 2.與伏羲和女媧交談。
- 3 通過天河雲道而到達毋達大街。
- 4. 前往知獸之屋找雲光收集情報。
- 5 進入知不言屋找知不言談話。
- 6. 毋達大街經映月之鏡而來到號水之淵。
- 7. 在弱水之淵使用水之瓶打開會雷之麓的入口。
- 8 在魯雷之麓使用雪之鎚讓問雷停止。
- 9. 進入飛炎山道與火麟交戰。
- 10.在飛炎山道的靈頭使用火之珠打開火牆。
- 11. 進入洪荒山道與火盡殺交戰。
- 12.在洪元山道的盡頭使用金之鑲蘚除爆炸。
- 13. 進入崑崙山頂與壽島交戰。
- 14. 進入三危怪峄與少黎交戰。
- 15. 進入王母神殿。
- 16.在王母神殿門口與大黎交戰。
- 17. 進入西王母殿與西王母交談。
- 18.在西王母殿旁的不死之樹與金法龍交戰。
- 19.與西王母回到西王母殿中會見嫦娥。
- 20.由西王母殿經古皇遺塚而到達天機之鑰。
- 21.於天機之輪中使用如意咫尺手,並與黃帝和嫘祖交談。
- 22 進入主威無蔣與冷職展學園後對天。



劇情攻略

照舊女丑的指示而來到了玄 牝極地,由於下來的力道太過猛 熟,所以水火金雪便昏睡了過去, 直到被一隻叫玄燭獸發現,才把四 養幻獸叫體 • 牠沒有任何惡意 • 只不過因為有多年沒有活動筋骨了 • 因而找幻獸們開打 • 打敗牠後才能過去 •

造物主的真相

打完之後,玄燭斷便說出只要站在玄牝極地的中央,唸上咒語就會有特殊

情況出現,大伙兒聽完之後,就照玄燭獸的方法站在中央唸 咒。隨後四隻幻獸被一股力量傳送到玄牝極地的上方,這時有 一個聲音傳了過來,自稱是伏羲和女媧,當水靈兒問他們為何 要造人界和神界後,才瞭解整個事情的真相:

很久以前,在另一個遙遠的世界,生存在那裡的居民一共 分為兩種,一種是叫做神的統治階級,另一種是叫做人的被統 治階級。當時神靠著人的膜拜所產生的精神能量維持生命,他 們還可以用特殊的方法捨去軀體,把自己的靈魂轉移到另一個 軀體上,繼續他們的生命。



上地上的人,和他結了婚生下後代,於是神的神力便這麼傳了出來;其他的神也開始義棄起那種感情的愛戀,因此很多位神開始和地上的人們聯姻,久而久之,神和人的差別開始不見了,很多神和人的後代都具有神力,後來他們開始懷疑這些神的統治,然後使開始和神打起仗來。

但神軍竟是神·那些神力由他們而來,所以他們此那些得到神力的人更 瞭解如何控制那些神力,所以這一仗神 關了:但是那些不服的人卻找到一個方 法一跟神同歸於盡!於是那個世界就遵 歷被毀掉。



▲約數們最後的對印終於解開了。



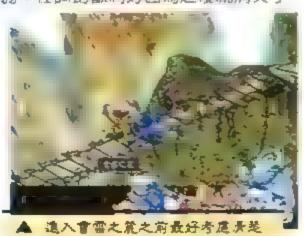
▲直就是伏县和女娲的樣貌。

伏羲與女媧隨後把盤占下釋,下 葬後盤占的精神和能量分成八種不同的 元素進入地下,滋潤了大地,使得這個 世界開始有了生機……接著伏羲造神 界,女媧造人界;但由於他們是一個重 視精神靈魂的種族,對於還原這些生命 和軀體並不擅長,所以造天和造地一直 都失敗;每失敗一次,就產生了一種獸 或鼠蟲或一種植物,因此在人和神之 前,這些就先存在了。

直到有一天,這裡來了另一批種族,那個種族叫做少司命,他們沒有神力,故無法保存靈魂,但是都擁有高度的科技,所以伏羲、女媧便與少司命合作,進行造人和造神的計劃。經由少司命的計算,仿製一種和伏羲、女媧等那人同樣形態的生命驅體是很容易的事,因此造神的計劃先開始執行。當第一個神的驅體被選陳後,把神的靈魂放進這個驅體,神便被重製了出來。

造人就難得多,因為沒有參考的 對象,所以花了很多時間才發展出人來,然後和造神一樣把心前人的藥魂放 了進去,才造出了人;不過當時伏羲女 媧和少司命有個約定,那就是人的命運 由他們控制,因為他們不懂整魂,希望 藉由操作命運了解靈魂的奧秘。由於是 個要求並不過份,伏羲和女媧便答應也 們的要求。

當幻獸們瞭解了整個世界創立的 情况後,伏羲和女媧的聲音也逐漸散去 。拜別了玄燭獸後,往下走到天河雲道 盡頭時,女丑又出現,此時的女丑因功 力很弱,而未作說明的緊幻獸們解開全 部的封印。解開之後的女丑顯得特別處 弱,在此幻獸們好自為之後就消失了。



天庭之變

大伙走出天河雲道而來到母達大 街,在街上人們的口中得知,這裏有個 弱水之淵,很多人都掉到底下而死掉; 從弱水之淵再上去就可以上崑崙山,但 是弱水之淵根本沒有往上的路。収集完 情報之後來到了知獸之屋,這裏的主人 叫做雲光,他是錦言、憤臧、風骨、百 難的師兄。雲光告訴幻獸們,上崑崙山 的方法要去問知不言才可以知道,而且 他不喜歡講話,所以要讓他說出如何上 崑崙山的方法可也不容易。



▲ 別忘了要回來找法術喔!

理往位在民產大街的知不雪屋 ,知不言在大伙兒的詢問之下,始終 都不發一語,但是他一看到妙思之後 ,就開始說話,並表示妙思是他當年 所飼養!他說著很久以前,他曾經是 天庭上的史官,專門負責記載天庭發 生的每一件事;有一回六大邪神因為 想要擅自下凡找尋一個他們自己的仙 境,所以和天兵天將們起了衝突。

由於無赦與恨海出手狠辣,一動起手來就先殺了六名天兵天將,當 天帝到達的時候,天兵天將已經死了 一百個了,但無赦和恨海當時也已經 殺到無法控制:天帝在這種傷形下, 使用一種伏羲和女媧留下來的大法, 把六大邪神抓了起來,用古文金蛋把 他們都給封進去。

當時知不言就把這個過程給寫 了下來,但是天帝看到這一段歷史很 不高興,所以就被貶到了凡靈,到了 人間卻無意間得到一顆金蛋而養 出妙思,但是就在妙思養出來的 當天,天庭怕知不言養出邪神來 對付天庭而下來警告,就這樣妙 思就被送走了。妙思知道這一切 都是迫於無奈,也就原諒了知不 言。

上崑崙山

由於事關重大,水火金雷帶電元化之物走向崑崙。大伙兒由映月之鏡走到了弱水之洞,在弱水之洞左下方使用水之瓶解開封印,就可打開通住會當山麓的路,當到了會臨山麓時,發現此地盡雲密佈;不知怎麼往前走時,這時水靈兒用傳心術詢問女丑,隨後水靈兒拿出雷之鎚,處出女丑所教的咒

語後,滿天的雷雲影盡。

繼續走到飛交山道,才走 9幾 步就出現一隻叫火麟的傢伙:打贏 之後,火麟署告幻獸們後面遺有更 厲害的角色。走到飛炎山道的羅頭時,被一面火牆擋住了去路,水靈兒 見過時想用傳心術再跟女丑聯絡,但是因為環境的關係而無法聯絡上。由於這裡是屬火,前方文有火牆,水靈兒便拿出了火之珠,使用



▲在這裏出現的都是火傷性 的敵人。

火之珠上的咒語後,火牆順勢肖 滅而露出了前往洪荒山道的路。



▲ 小頭目在前方出現了。

一進到洪荒山道,就遇到一隻號稱 火系最強的怪物。名叫火盡殺,牠是守 護在這條路上的。在一陣火與金雙重魔 法攻擊下,幻獸們順利地打倒火盡殺。 走到路的盡頭時,前方傳來樹木爆炸聲 響,大伙兒一看前方,到處都是木屑爆 炸散落,水靈兒想到這可能又要使用元 化之物才能解决。便叫妙思拿著金之鏞 使用穿金咒,這時才停止了爆炸,並露 出通住崑崙山頂的路。

來到了崑崙山頂,守護在門口的 是王母手下 大守護獸之一的守護獸 名叫壽島,在水靈兒說明來ē之後, 果然又開打了。打倒牠之後,其表示 處每 "大黎"和 "少黎" 在等著我方 至來,同時牠也認出 溫焰就當年被牠 從 "大黎" 和 "少黎" 手中救出的火 之幻獸,並表示一定要特別小心 "大 黎" 和 "少黎"。



▲ 解願直直離關是這裏的首果 工作。



▲ 西王母的護法:少茶。

由青馬後方可到產三危怪 峰,一進去就會遇到少黎,雙方 在一陣相互叫馬之後便打了起 來,打倒牠之後,溫焰叫牠要好 好懺悔不要再做壞事了。隨後水 火金魯來到了玉母神殿門口,而自 很自大的變得幻獸是不可能打贏 的,就這樣又打起來了。

打倒地之後,由於溫焰的寬宏大量感動了大黎,而順口說出了一個秘密,就是玉母是一體雙魂,當男魂出現是以殺為主,女魂出現是以生為主,而當年的溫焰就是由女魂養的。如果男魂的王母生氣時,一定要快點離開,至得死在裏面,追就是很多人會說西王母很可怕的原因了。



▲ 西王母宫前出现的大祭。



▲ 西王母是個有等雙責性格的



▲ 這就是西王母神殿。

西王母

之後大伙兒便進入西王母殿中, 向西王母說明來應之後,西王母表示嫦 娥不可能回得來,而且就想利用不死藥 去找她也不可能,因為不死樹上已經沒 有蟠桃了,只有蟠桃可以做成不死藥, 而蟠桃一百年才會結一次,自前還要再 等六十年才會有。當水靈兒再次提出問 題時,西王母體內的個性似乎又在轉 變,大伙兒看到這種情形後,便快速離 開西王母殿。

▼ 第二種性格的舊王母。



一心想知道不死藥秘密的水靈兒 來到了不死之樹下,這時有尾守護不死 樹的守護獸金法龍突然現身,次靈兒便 向前去詢問不死藥的秘密,但金法龍不 願對此多做說明,急得水靈兒及幻獸們 就這樣打了過去。被打倒的金法龍很無 奈的說出不死藥的秘密,但水靈兒聽完 後,覺得這不是她想要的,於是決定回 去找西王母。

說時遲那時快,西王母出現在幻 默們的面前,並帶著水火金體回西王母 殿,在實談之中,她用一種神力讓水靈 兒見到嫦娥,這時的嫦娥蟾蜍期已經過 了,她表示想要脫離紅塵生活在月殿, 水靈兒雖有些不捨,但也只有成全主人 了。

NATE OF

攻打火農時。只要使用水屬性的法術或是含體技能可輕易打赢。至於 火霆教也是用一樣的方法就可以 可以再為的體力有90%。但是只要使 用火與金的含體技能可打赢。你能不 要小者他的攻擊力。適時的補充體力 才能產。拉少秦和大賽剛。由於他們 攻擊力較強。所以玩家應採用攻隔來 補一次的較法才容易打赢

憲法權的屬性是屬金的 成家切勿使用單一金屬性的法術取擊 屬盡 重使用含圖技或其它屬性的法術來取 不然地20000的體力是很難打完 的。由於在古臺灣聯門已經快養近邊 戲尾醬了一所以最好在古臺灣聯中撤 練能力。最好能練動等緩和 查測量 他的魔王是很難打動的



西王母幫水童兒尋找嫖娥。



▲ 不死之樹的守護者:金洁 龍。



▲ 水火金雪大颗金法龍。

最後決戰

嫦娥消失後,西王母跟所有的幻 獸說明從西王母殿的後門出去,連接古 星遺塚,那裡有書關於魔氣觀動的秘 密,亦神的封印就是在那裡完成的,魔 氣的觀動為的就是亦神的封印;當魁天 帝因為怕有神或人去那兒把封印解開, 所以將古皇遺塚定為禁地,所以不論是 神或人都不能夠進去,現在只有幻獸才 能去阻止魔氣了。千萬不能讓玲瓏和無 赦解開封印,否則天地會大亂。



▲ 所有的級容都在達裏面。

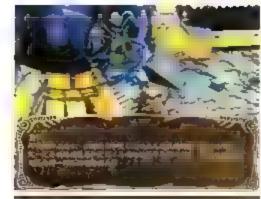


▲這一位具的是黃齋嗎? 透是外星人。



▲ 使用如意咫尺手。

明玲瓏解封印這件事,實在是事關重大,原本將六神封在這裡,就是希望藉由不死動的聖氣,來影響這被封住的六大惡體,不料還是讓噴氣侵入到響這塚的地類便入到響這塚的地下而解封印。



▲水屬性的珍瓏有著這些 弱點。

▼ 最渡之戰。



▶ 鈴瓏將會變臭成黃潔 數頓祖。

現在只能靠幻獸們把玲瓏封回去了。由於玲瓏的神力屬水,水的隱形和變形是她最為糟長的部份,要將她擊敗就一定要破她的隱身要用火之珠,要破她的變形則是要用一對極陰極陽的兵器。極陽的為"開天刀"、"射日神马",極陰的為"初始劍",九尾邪刀",擊敗她之後,只要使用四種元化之物,就可將他們完整的封回去。





黃帝和嫘祖在說完這些話之後便 尚失了。按照黃帝和嫘祖的方法,集 備了火之珠團有鹽雕鹽陽的兵器之 後。便衙向右後方的生滅無端,一起 和玲瓏作最後的決戰 · · · ■

◆ 打輸的話六种就會直視,天 段就會城亡。

4

约默合置法祈表

	● 使(进力服)□
天雷擊 +怒火咒	天雷撃
一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	悶雷蓋頂
冰雪崩 + 悶雷蓋頂	冰雪崩
天幕浪 +狂雷嘯天	天幕浪
水色漫天+狂雷嘯天	水色漫天
天冰柱擊+雲火疾	天冰柱擊
聖火馳 +捋金鋒擊	聖火馳
横雷如雨+捋金鋒擊	橫雷如雨

京林 直里。

打玲瓏時記得將最好的藥品裝備 主。因為玲瓏的攻擊力實在太強大 要有足夠的藥品才能順利打黨。打贏 之後就可以避向精采的結局

在法術等找方面。水靈兒可在民 完一學到歡聖華光。而無之國學到斷 江西海、峽馬之鏡學到過天巨淡。煌 始可在天河雪道學到聖火馳。飛炎山 道學到絕火寶墨。靜等可在會看之義 學到總含肅。三危怪釋學到仍當聖 機、變思可在不死之樹學到聖金還



▲ 水量兒終於在達兒見到了牠 的主人: 嫦娥。





阿斯卡完全收略

浩劫重生是一款型態與 柏德之門頗接近的正統型RPG ,但其背景為融合了古代魔法 及近代蒸汽科技的幻想時空, 使得遊戲的劇情有更大的想像 及發揮空間。由於遊戲架構頗 龐大,又具有許多不同的結局 ,因此筆者將以個人的經驗來 敘述遊戲的攻略流程。



第一章 浩劫重生

探索失事現場

在飛船失事後,主角意外地成為唯一的倖存者,一名侏儒在臨死前交給主角一枚神秘的戒指,並囑附要帶給一名男孩。隨後「Virgil」出現,可以選擇讓他加入隊伍,並一同前往「遮蔽之丘」,探尋關於主角與「The Living One」預言之間的關係。

先在這個地區裡探索·並接给地面上的所有物品及搜尋屍體(飛船發隊附近有一個屍體身上有(照相機」Camera·請務必記得帶走),並且打打野獸和怪物以獲取經驗值。在下方有一KiteShaman·打贏後,他身旁的箱子裡會有亂數物品出現。有時會有很軟的獨方器遺骸,似乎暗示飛船失事的飛行器遺骸,以下為照理來說,食人魔不該擁有這麼精良的科技設備。

地圖上方有一個洞穴可以探索。在洞穴内左上角會出現一個鬼魂「Charles Brengo」。和他談話後。可接到關於牧師「Arbalan」的支線任務。



在完成這個地區的探索工作後,往右下的通路前進,會在一雕刻有「The Living One」預言之石碑的附近,遇到一位身份不明的精靈。這位精靈會詢問各種有關飛船失事的事情,如果透露出侏儒所託付的戒指資訊,那



精靈就會出手攻擊,可見這枚戒指的 確隱藏著重要的秘密。

解决精囊後,續往通路前行,等 左上方「世界地圖」的按鍵亮起,就 可以打開世界地圖界面,準備前往 「遮蔽之丘」了。(但也可以先前往地 圖上的Arbalah's Home以完成支線任 務)

前往「遮蔽之丘」(Shrouded Hill)

到了應蔽之丘後,先到銀行旁邊的酒店(Inn)投宿、順便找Panarr教 團長老Joachim詢問有關The Living One預言的真相。到了酒店後,直接往 酒店走廊底端的時間走去,赫然看見兩具屍體(身上還戴了有神秘符號的項 鍊,就和之前所遇到的精靈刺客一樣 L)。

第三天早上前往Ristezze的商店(在銀行左側、醫生和鐵匠的中間), 請求他提供有關戒指的資訊,他告訴主角意枚戒指的價值之後,需要求主角 提供更有價值之物品以換取更深入的資訊。把在失事現場所找到的「照相機」 (Camera) 拿來交換,隨後Ristezze會透露這枚戒指上所刻的文字「P. Schuyler and Sons」,應該是「塔倫特」(Tarrant)地區一知名珠寶商的 名號。



戒指的擁有者。但是無法提出有力的證據。因此暫且扣下戒指不退。隨後在解决城內衆多支線任務。準備借道東北方的橋標出城(需先解決橋樑附近的盗賊)時。 這名侏儒竟回來要脅報復了!如果悍拒這名侏儒交出戒指的要求。那一場大戰便不可冤。

過橋後使用世界地圖前往塔倫特吧!

第三章 科技大城塔偏特(Tarrant)

以下講到地點時·會以街名或門牌號碼來表示位置·請注意每個十字路口的路牌和層屋門前的金色小牌子,即可找到地點。

尋找長老Joachim

入城後,沿著道路往前走,可在Kesington Broadway這條路上的79號(在一家酒館旁)找到Tarant Telegraph這個電報中心。付給服務人員兩塊錢的代價後,即可取得長老Joachim的書信,沒想到這位來無影去無蹤的高人又已經遠走到「止水鎖」(Stillwater)。他在電報中要求主角一行人想辦法前往上水鎖找「染血玫瑰酒店」(Bleeding Rose Inn)的老闆(Innkeeper)。

此時Virgi](如果沒解散他的話)會詢問究竟該怎麼做,先回答找出「神秘戒指」(即失學時那名侏儒所託付的戒指)的來歷作為首要目標。

接下來可以在塔倫特多遠留數日,接接支線任務以增長閱歷等,並趁空 蘇時間前往北端的Lion Head Circle專找牧師,以瞭解Panari教團的事情 如果有接Bessie隱魂的任務,可以順便到此找礦場主人),還有要找到珠寶 商P. Schuyler and Sons。

珠寶商P. Schuyler and Sons

珠寶商的門戶裝設在很隱蔽的地方, 住址雖然是在Grimson way這條路上,但是 門卻開在後面Devonshire的小巷子裡(要 走到巷子裡去找一找)。珠寶商門口站著 一個矮人,和他談話後,才發現其手上也 有個出自同 珠寶商的手環,他也想要瞭 解還個手環的來源為何,但不知何故。珠寶商P. Schuyler and Sons堅持不透露任何訊息。此時可以邀請這位矮人Magnus入 隊,他是個上程師兼戰上的角色。



接下來進入珠寶商P. Schuyler and Sons的房内,看守的門房似乎不願為戒指的來歷多做說明。此時可以用強硬的語氣,假裝是官方的稽查員,打算強行搜索,但是如果主角的說服技能不足的話,還名門房是不會買帳的。如果無法說服,那只有硬體了!

殺了門房並強取鑰匙,然後開門入內搜查。在房間左上方角落的地板上有密門,可進入地下室。在陰森的地下室裡有許多「僵屍」埋伏著(其埋伏處皆會有一不尋常的土堆隆起)。解決完第一層地下室的僵屍後,從右下的入口(Hatch)繼續往下行。

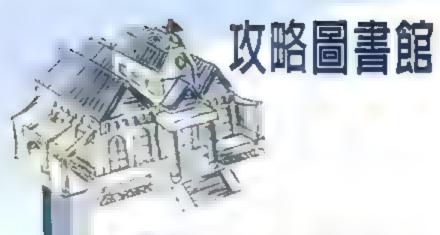
地下室第 層為一結構較複雜的小迷宮,走廊底端有很多僵屍,解決後往入口(Hatch)下去。地下室第二層的第一個層間内有很多矮人僵屍,但是他們不會主動攻擊,所以無須擔心。

接下來走到地下室第三層的底端。可以見到。位巫師。他們就是Schuyler家族的成員。表面上是珠寶商。但其實世代皆為讚研妖法的死靈法師。原來他們在此奴役了一群被流放的矮人屍體。您可以選擇合作(邪惡)或殺了他們(善良)。

隨後在其中一位巫師身上取得鑰匙,打開旁邊的櫃子後即可找到一封電報。裡面說明了這枚神秘的戒指 是由「Benjamin Bates」質給其兒子「Gilbert Bates」 (這說明了戒指上所刻的G.B)。



浩劫重生



尋找Gilbert Bates

在路上隨便找個居民(City Dweller)問問有關G. Bates的事。便會告知Bates住在50 East End Avenue (Kensington Broadway往北定的路底)。並且會說明Bates即是蒸汽引擎的發明人。

隨後沿著Kensington路往北走到底,即可看到巨大的Bates豪宅,但是守衛不會放行。除非完成其提出的條件。他要求主角一行人為Bates解决其工廠遭匪徒破壞的問題。應允後,守衛會給主角一把打開工廠大門的鑰匙。隨後便可以到最宅右邊的工廠處,進行守株待兔的工作(匪徒要到半夜才會過來,所以可先去進行其他的任務或工作)。

等時間過了半夜十二點,前在工廠裡面一個有多擊裝置的廠房內等候,隨後三名匪徒就會傳送而來。料理乾淨後,先去找個地方睡覺 守衛不會讓你在半夜去打擾主人),隔天向守門的守衛報備後,即可進入Bates的豪宅。



此時Virgil(如果沒解散他的話) 會詢問究竟該怎麼做,先回答找出「神 秘戒指」(即失事時那名侏儒所託付的 戒指)的來歷作為首要目標。

接下來可以在塔倫特多逗留數日,接接支線任務以增長閱歷等,並趁空餘時間前往北端的Lion Head Circle尋找牧師,以瞭解Panari教團的事情(如果有接Bessie陰魂的任務,可以順便到此找礦場主人),還有要找到珠寶商P. Schuyler and Sons。

進入Bates豪宅内並上工樓,在左側房内即可找到Bates先生。但沒想到,他並不是個小男孩,而是個垂垂老矣的人類。談話後才知道,原來Bates小時便是個孤兒,由矮人們所扶養,並從矮人處獲得了蒸气引擎的原始設計。後來矮人們雖他而去,他則靠蒸气引擎發財成名。



但最近有神秘人物出現,威嚇他不該將蒸汽引擎的技術公諸於世;他認為生命受到了危害,而黑山 Black Mountain) 矮人的礦脈裡可能有相關的線索與答案,因此希望主角能夠一探究竟。

第三章 黑山山脈的礦坑

在與Bates於過話,地圖上即會出現此一地點。

進入禁區

從礦坑入口進去後,可抵達礦坑第一層。第一層的面積不大,但是 有右上半部明顯地受到了阻隔無法進入,形成了某種禁區。隨後,主角可以在第一層通道底端找到通往第一層 的入口。



下到第二層後,便會發現此地別有周天,是一個面積很大的地感迷宮,玩者可盡情地搜乱此地物品和練練經驗。在第二層的右上方,可找到一個四周有奇怪大型爐具的廣場(裡面埋伏有敵人),在廣場底端即可找到過往第一層禁區的機梯。

上第一層禁區樓梯之後,可以 發現禁區這裡有四個出入口,其中 有三個排列在一起,而最在邊的那 一個便是玩者剛剛所爬上來的樓 梯。現在,隨從這三個排列在一起 之樓梯入口的中間下去,即進入礦 坑的另

Gdmund Ore Bender與Pillar of Truth

由於接下來的所有通道和地點都放滿了陷阱,在地面上散落的屍體或前來暗殺主角之刺客屍體身上,可以找到「Scroll of Sense Invisibility/ Iraps」這種卷軸,中要使用即可偵測到附近的陷阱而避關它。

沿著長廊一直走下去。到了底端即可見到一個矮人和一根石柱。矮人的名字叫做Gudmund Ore Bender,他在「事實石柱」(the Pillar of Truth)上刻下了他對「輪盤部落」(The Wheel Clan,同時也是矮人目前的擎權者)

組結精靈勢力,把黑山矮人 驅逐到「絶望之島」(Isle of Despair)的控訴,而罪 名正是把矮人科技散佈到人 類之中。

接下來可以繼續遊遊這個礦坑的其他部分。如果覺得遊興已滿足,就可回塔倫特。



後悔莫及的Gilbert Bates

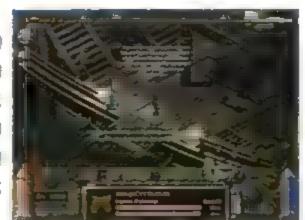
返回塔倫特之後,沿署Kensington路往北直走, 路衝到Gilbert Bates的豪宅,向其回報「事實石柱」上所刻的內容。Gilbert Bates聽完 後,露出痛苦的表情,因為黑山矮人被驅逐的事實,使得Bates一直以來的懷 疑成真,那些矮人果然因Bates的背叛與洩漏秘密而受苦。

回報完狀況後,主角可獲导報酬和經驗值,但是Bates部還有一項最後 的不情之謂·那就是到「絶望之島」(Isle of Despair) 去尋找那些被流放 的黑山矮人!絕望之處是個專門棄置奧秘界罪犯的流放島,據說十分危險, 但還是得接下這項任務。

Bates要主角先前往Ashbury這座城市(隨後Bates會在地圖上標明地 點 · 也會安排當地一位船長「Edward Teach」接應·並將主角帶到絕望之 島上。

船長Edward Teach

在閒晃過這座城市後前往北端的 碼頭,尋找一位名叫Edward Teach的 船長。在喜談中,可以得知這位經驗老 勤的船長和海盗,曾遊歷過不少稀奇的 地方。 閒聊過後便可切入正題,請求前 往絶望之島。雖然絶望之島是個極端危 職之地,但是因為Teach欠了Bates人



情·所以便義無反顧地答應。隨後畫面一黑·主角。行人便已經抵達絶望之 磨了。

拜訪絶望之島

下了船後沿著路往前走,便可 抵達絶望之島的一個拘留地。向聚 **落門口的警衛詢問有關黑上矮人的 寳情,但他似乎一無所知,不過在** 放行前,警衛會告誡關於這個拘留 **地裡的幾項規定。必須注意的是,** 這座艦並不允許使用「瞬間移動」 (Teleportation) 法術(可能是下 了某种封印,防止被流放之人潛機 回大陸),所以要回到大陸上時, 得個著原路走回船上,然後搭船離 平っ

進入拘留地後直直地往前走。 越過地上的大洞,就會抵達此拘留 地殷底端的房子。房門前站著一位 半食人魔守衛, 他就是Thorvald忠 心耿耿的副手「Ogdin」,他不允 許主角就這麼進入Thorvald的居 所,除非能夠證明自身的「實 格。:而證明自己資格的方法,就 是到太同旁去尋找一位名叫Gorrin 的人。安排一場死亡對決上

原來那個大洞就是此地的競技 場,在這個苦悶的五亡者拘留地 裡,中有以性命相搏的死鬥能夠讓 人心感到愉悦·也是此地流亡者證 明自己身份的唯一辨法。向大凋爱 的Gorrin單級,並要求他立刻安排 一場競技 (schedule a fight), 隨後便可和一位門士決戰(注意。 在要求安排決鬥前,必須先讓隊屬 在旁邊等候<指令:Wait>)



這場戰鬥並不困難,敵人的等 級並不高。隨後去找Ogdin回報。 他便會給 把鑰匙,讓主角入屋内 見Thorvald。





扭曲的事實

一入内見了Thorvald。便立刻追問 每關黑山矮人的事情,但沒想到 Thorvald 課都。包聽過此地有黑山矮人的 出度:而是問Thorvald的身份,赫然發 現Thorvald竟是事實石柱上所銘刻的 「輪盤部落」(Wheel Clan) 之族人・

Thorvald表示,要知道進一步的真 相,可能得去尋找輪盤部落的國王來探 詢真相。他會要求主角付出1500元的代 價。以在地圖上標示出輪盤部落的聚居 地點,但是他同時表示,輪盤部落的居 所入口使用了某種光學幻象的設施,使 得一般人看不見入□所在・除非擁有一 種部落成貴庸屬的眼鏡「wheel Clan Spectacle, 而這種眼鏡是使用 Kathorn Crystal為原料所製成。

在此時可以想辦法說服Thorvald出 借他身上所保有的這支眼鏡,但得要有 足夠的說服力才行:不然就得自己做、 偷取或殺了Thorvald後強奪。不論怎麼 做。接下來就是趕快離閘拘留地。沿著 路回到船上和船長Teach談話。

□ 毎岸和船長説完話後 □ 畫面一 黑。即可回到Ashbury。



1. 眼鏡哪裡找

如果要合成輔盤部落的眼鏡,帶 理Kathorn Crystal和眼鏡才能組 成。Kathorm Crystal如前所述。可 以在黑山黃坑裡找到:而眼鏡則可以 在Ashbury陽頭附近的眼鏡商店買

如果不會組合物品

如果玩者的人物是不會組合物品 的角色,而且又不擅長檢稿。更不想 濫殺無辜 》 可以考慮採用另類方法 使用《天命點數』(fate point)》 來強制從Thorvald身上成功地讀籍物 据《關於天命點數的使用方法和網 節。 胸拳閥說明書《

- 輪盤部落的國王



回到塔倫特,與Gilbert Bates述職, 言談中記得提醒Bates付實金。Bates依約 將賞金付給主角之後,便轉向北方前往輸盤 部署(Wheel Clan)所在的山脈前進。啓 程之前,記得戴上輪盤部落的專屬眼鏡 (Wheel Clan Spectacle) .

晉見輪盤部落國王

抵達輸盤部落的聚居地之後。先把眼鏡戴上。就可以在山前看到一個宏 **偉的入□。入内後,跟兩個矮人守衛說明遭遇和国的,他們便會放行。醫見** 國王之前,此地也有不少支線任務和商店可以自由探索。決定要去見國王 後,從入口處大廳中間的入口進入,即可抵達皇宮區(Royal Palace)。

皇宫區守衛衆多,除了左側有個祭壇外,並無人居,應該土分好認。沿 署中央的路前行,即可抵達一個有四名守衛的廣場,前方可見另一宏偉的入 口,便是宫殿大門。入内後,在王座前見到Thunderstone還個「待位國王」 (King-in-Waiting) •

Thunderstone的父親是昔日的矮人英雄Loghaire Thunderstone,在往 日部落戰爭Clan War整合了部落。同時也該是輪盤部落的真正國王:但事實 上Logharre因應允精整的要求而驅逐黑山矮人,讓他感到懊悔與自責,所以 最後選擇了自我放逐,將自己幽禁在Dredge老礪坑内(身上除了一把名為

Harrow的斧、甚麽都沒有)。這也是為 什麼眼前這位Thunderstone只能稱為 「待位國王」的原因,因為父王根本還 在人世。

如果可以的話(這個對話選項可能 和智力有關),試著和Thunderstone談 有關矮人的Stone和Shape的哲學問題。 這將會影響到後面與Loghaire的對話。



要解開黑山矮人之謎,得先找到這位Loghaire才行,因為Loghaire並沒 有與任何人多談當時的詳細情形,包括他自己的兒子。所以聽完 Thunderstone的故事後、徵求他的同意,便立刻出發前往Dredge礦坑。

尋找國王Loghaire Thunderstone

Dredge是一個關閉的老礦坑,位在聖宮廬右 上方,徵得待位國 E的同意之後,和入口守衛交談。 過,便可進入這個被關閉的老礦坑。在老礦坑內, **還可以完成另一項「家傳之寶」的支線任務。**

Dredge老礦坑可說是目前為止最大的一座地 城:曲折複雜且幅貫遼闊,裡面還有蜘蛛、巨鼠、 狼人等數不盡的怪物,各個角落皆有一個廣場,廣 場内有強力的怪物和寶籍,而其中最重要的,就是 右上方的那一個。右上方廣場並沒有明顯的敵蹤。 反而是滿地的屍體;在這個廣場裡的右上方找到一 個入口,進入後便可以看見赤身裸體的國王 Loghaire ·

在主角進入之時,Loghaire就立刻疾雲屬色地詢問主角 來意,在羅男來意後,Loghaire便鬆懈了原先的警戒,但取而 代之的卻是,深深的內疚…Lognaire提到,因為人類竊取了矮人 科技,促使蒸汽引擎流通到人類世界,造成精靈居住的古老森。 林受到破壞,其中尤其以所有精靈之母后:「銀色女士」 (Silver Lady)受亂嚴深。她目前居住在最占老的精靈城市 「Ointarra」,位於「微光森林」(Glimmering Forest)裡。

繼續與Loghaire對話,深究其原委,便逐漸瞭解到。 Loghaire當時之所以接受精靈的威脅,乃因為Loghaire已在先 前的部落戰爭(Clan War)中見到太多同胞的死亡,因此不願 意再看到戰火,所以才委曲求全接受精靈的獨追。但是他的心! 裡部對無法保護族人(黑山矮人)而感到自賣,因此決心讓自 己放逐於人世之外。



不過精靈向來是愛好和平的種族,卻 為何會以戰爭作要爾呢?而派遣使節 「M'in Gorad」脅迫Loghaire的人,據信 是銀色女士,所以還是得找她問個清楚才 行;事實上,當時精靈使節還要求要由精 靈來安排充放黑山矮人的動作,更是令人 起疑。

同Loghaire詢問精靈居所Qintarra的位置。Loghaire表示只知道在微光森林之内,或許微光森林邊緣的城鎖「止水」(Stillwater)會有線索,於是使在主角地圖上標示出「止水鎖」的位置。隨後主角可以從Loghaire附近地板上的木門前往皇宮。

如果之前有和待位國王談過矮人Stone與Shape的哲學。便可以試著和Loghaire談這方面的事情。只要成功地說服Loghaire停止自我流放的舉動。回到王座上領導矮人,便可獲得Loghaire相贈Harrow這把好斧及大量的經驗值。

第六章 精量城市Qintarra

從輪盤部落的矮人國度旅行到「止水鎖」(Stillwater),探聽有關於精獨城市Ointarra的消息。

性格怪異的精靈Myrth

抵達止水績後,前往此地的一家小酒店「Bleeding Rose」投宿。抵達Bleeding Rose」投宿。抵達Bleeding Rose時,赫然想起此地正是Joachim先前約定好的場所,於是向Innkeeper詢問Joachim之事。他便會交給主角一本書,裡



面寫著Joachim所留下的消息,以及暗殺集團「the Molochean Hand」(也是一路上暗殺主角的集團)的資訊。不過Joachim仍然神麗見首不見尾。僅在書信中表示會主動來找主角。

隨後Vergil也會對此發表意見,但他似乎隱瞞了甚麼重要的往事。總之,主角和the Living One預言間的關係,在此又陷入了無解的困境。在這種一團迷霧的狀況下,還是先著手進行尋找無山矮人吧!

向酒店内的村民詢問精靈城市Qintarra的事情,他們會表示並不清楚,但相當止水鎮內一位性格怪異的精靈Myrth可能會有些線索。這位精靈就住在鐵匠商店北側不遠處的房屋內。

第二天早晨·主角前往Myrth的住處,詢問有關Qintarra的地點。雖然他表示知道正確位置,但回答時卻一直閃爍其辭、不願正面回應。此時可以試著告訴他這件事情真的很重要(urgent),當他詢問原因時。可以表示不介意他這麼問,但卻故意不回答(選取wait這個選項)。最後他不耐煩了,再告訴他您只說不介意他問,但沒說願意回答,他便會哈哈大笑(因為模仿了他的龜毛)。

隨後他會比較認真地回答問題。但是仍然不會直接說出Qintarra的位置;他表示主角得先完成一項任務才行。而這項任務就是取得「止水巨人的毛皮」(pelt of Mystical Stillwater Grant)。他建議主角先去找一位叫做Stanely Xavier Hippington之人。以瞭解止水鍋巨人的事情。

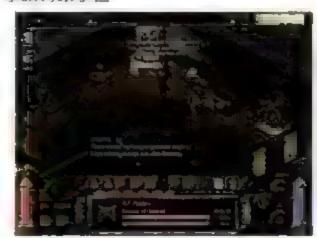
捕獵止水巨人

Hippington就住在上水鎖北端一棟屋子内,自稱是「神秘生物學家」(Cry-ptozoologist),他表示研究上水巨人已久,並且已經研發出專門用來捕捉上水巨人的陷阱和香水(scent),並說其住處附近洞穴内的藍兔子就是上水巨人所變。

隨後主角沿著住處附近的通道走到 山谷內,並進入山谷底端的洞穴,此時 讓隊友在原地等待,由主角一人單身前 往;脫去護甲並抹上香水(避免巨人發 現)潛入穴底,果然有一隻藍色的兔子 在四處奔跑,這時拿出陷阱並往藍兔子 身上一點,便可順利捕獲兔子。

返回Hippington住處,將藍兔子和陷阱交給他。但其表示這個生物必須要送到塔倫特的「動物學協會」(Zoo-logical Society)進行鑑定。雖然令人不耐煩,但只能照吩咐行事。隨後帶著藍兔子和陷阱抵達塔倫特,至East End Avenue街左上方便可找到「動物學協會」。

一進入Parnel的展覽館,赫然發現 樹窗裡正好展示署止水巨人上立刻上前 攀談轉讓事官。



不過無論如何殺價·Parnel 還是堅持2000元成交·可以付錢了事或直接用 搶的。反正事了櫥窗鑰匙後·就可以打 開櫥窗 ·取出止水巨人的毛皮了。

再度前往止水鎮,將止水巨人毛皮 交給Myrth時,他會大驚失色,對於主角 的通天本領感到不可置信:隨後便心甘 情願地在地圖上標示出Qintarra的位 置,並且一併指出必須經過的山口 「Hardin's Pass」。

銀色女士與她的代理者Raven

穿過Hardin's Pass,再往西走,即可抵達微光森林裡的樹城「Qint-arra」。在Qintarra入口處跟守衛打聲招呼,即可進入城內。隨後前往此城中上方,一間較大的建築物前,與一位女性精靈貴族談話,便可得知她叫Raven,是銀色女士的女兒與代理者,但她並不信任主角;想入内參見銀色女士。必須先為她完成一項任務才行。就是有人類機關精靈聖地Falcon's Ache ,希望主角去排除這些人類的騷擾。

臨行前記得向Raven問清楚任務細節,包括地點及聖地不可見面的原則。 徒步旅行到Falcon's Ache,稍微往南 (下) 再走一點,即可看見人類營地。這 些人類似乎是某企業組織所派出的科學 研究隊,但不論如何與他們清通,這些 人類明顯地不對這個精靈聖地抱持任何 轉敬的態度。最後主角一怒之下口出惡 言挑舞,使得這些人類終於按耐不住脾 氣而發火,開始追打主角。

注意上接下來不可以抵抗,立刻逃跑並對隊買門發出「Back Off」(退下)的指令:而因為這些人類動武的關係, 觸發了聖地的神力詛咒,將他們體於死地,而主角一行人因為沒有動手,所以 逃過一劫。



回去向Ravan回報任務,她會感謝主角,並且讓主角入屋内參見銀色女士。跟銀色女士詢問的問題。最後都會變成一連串更多的謎題與疑惑;記得向她詢問黑山矮人及M'in Gorad的下落,聽取其充滿隱喻的說法後,再離開到屋外詳細地與Raven談話,她會盡可能地解釋母親的隱喻所指為何,而這一切似乎都指向「黑暗精靈」(Dark Elf) 的存在。

唯一可能知道Dark Elf聚落的人是Renford A. Terwillger博士·據說他有可能居住在塔倫特(煙與水之城)。所以唯有再度返回塔倫特·調查進一步的真相。

第七章 黑暗精重的村落

奇書「T'sen-Ang: Horror Among the Dark Elves」

回到「塔倫特」·第一個拜訪的地方就是在East End Avenue路上、Bates最宅旁邊的「Hall of Records」,這裡是塔倫特人口與戶籍資料的登記中心。進入Hall of Records地下室,與管理資料的女士洽詢Renford A. Terwillger的資料,不過她表示查無此人 1

這時再問她過去五十到一百年內的資料裡,有無這個人的紀錄,稍微等待(wait)一下之後,她會找到Renford A. Terwillger的資料,不過卻是其早已死亡的消息。在她所找出的訃文裡,有提到其生前所寫的一本書叫「T'sen-Ang: Horror Among the Dark Elves」,原來博士審經被俘虜到黑暗精靈的村落去,不過幸運地逃過一劫: 這本書或許正記錄署主角亟欲瞭解到的黑暗精靈資料。

隨後跑到Hall of Records附近的塔倫特圖書館(Library),詢問圖書館員有無収藏是本書籍,圖書館員表示若想要查詢此地的書籍,必須先登記為會員。並需先繳500元的會費。付了錢後再度委託圖書館員尋找此書,但是圖書館員搜奪一番。卻表示館內無此藏書。

原來在博士離奇死亡之後,「T'sen-Ang : Horror Among the Dark Elves」這本書也跟著在市面上消失;但據圖畫館員表示,館内另外典藏一

本「Curse of T'sen-Ang」,內容並說 著有關遏本奇爾與博士死亡的相關考據 ,並且提到有一位名叫Victor Misk的人 、可能収藏蓄這世界上碩果僅存的一本「 T'sen-Ang:Horror Among the Dark Elves」。這位Misk居住在「卡拉敦」 (Caladon)。



卡拉敦城與Victor Misk

在「卡拉敦」(Caladon)四 處選選。接受一些支線任務後,便 在路上詢問守衛或行人有關Victor Misk的下落。他們將會說出Misk住 在9. Gray Wolf Terrace這地址 (Rosemary的商店旁邊)。

一進Misk的屋内,只見到神 色慌張的管家Wesley Carrington 和Victor Misk的夫人「Lillian Misk」。向夫人探詢Victor的情 形,發現他剛去世不久,而且在去 世前,似乎正為一些幻覺與精神崩 貴所苦。

她表示,在wales(此人住在Ashbury)寫出「Curse of T'sen-Ang」這本書後,Victor Misk藏有「T'sen-Ang: Horror Among the Dark Elves」這本書的消息便散播出去,使得Victor一直擔心害怕自己會遭遇不測;而Wales會知道Victor Misk藏有此書,必然是因為家裡有內賊通報,夫人希望主角幫她找出這個窩裡反。

回頭問管家,他會表示必然是家中女僕Brinda所幹,理由是她是個#獸 人!再來去盤問寢室内的Brinda,Brinda雖然一副恐懼的模樣,卻又透露著一 點純真,不太像是内好。在離去前,主角意外地發現少發底下藏了 張管家的 護照(Passport),裡面註明管家Wesley的住宅地址:「25 Dragon's Turnabout, Caladon」。所以主角便前往卡拉敦左上處的這個住址。

入内後,從床旁的櫃子裡翻找 出一張紙條,上面書寫署付款事宜,並且 署名了「Elmer Burbottom」。再返回 Misk宅邸,向wesley追問這個Elmer是誰, 但是他不願正面回答。

卡拉敦城的墓園奇遇

(註:這段經歷的有無•和玩 者身邊的隊伍成員有很大的關係; 筆者此時帶有Virgil和Magnus,如 果您隊伍裡沒有這些人,這些與NPC 相關的經歷就不會存在,但是其他部分 財職常)

没有辦法之下,只好決定先到卡拉 敦城的墨園参拜一下Victor Misk的新 墳。沒想到一入墓園(位於城市的西南 角), Virgil就突然表示想要雕開一 下,並兀自走到墓園東北角的 個墓碑 前冥想,原來遺躺著一位其當日好友 「Lawrence」:當中似乎有隱情,但 Virgil抗拒主角的退間。

Virgil的追想結束後,走回攀圍的 主要幹連,在左側發現一座剛覆土的新 墳,瞄一眼幕碑後,即知這正是Victor 的墳墓(注意:如果此時徒手碰觸或挖 摇新墳,會導致附近守衛的抗議)。

隨後回到墓園門前,與墓園管理者Bingham Schulefest 談話,會提到卡拉敦善日有個小男孩云云,說到最後,竟然 發現原來他在說的就是Magnus,不過Magnus矢口否認這件 事,強調自己並不是已接受人類文明先禮的都市矮人。而是 驕傲的傳統矮人一不論如何,這一切似乎也是個謎團。

隨後向看臺者表示想挖掘Victor的墳墓,以進行進一步的調查:而守 塞者詢問理由時,若一五一十地說出實情,他會突然攻擊生角上殺了他後從 其屍體赫然發現,他也是「Molochean Hand」的成員(從所戴頂鍊得知) L 除了Molochean Hand的項鍊之外,主角還可以另外找到一把罐子。

趁守衛不注葡時,用罐子挖開Victor的墳墨,可找到Victor的頭骨和 一本封皮被掉包過的怪書。遙本怪畫的實際内容是「How Nasrudin Defeated the Nefarious Arronax! and Other Story 』,封底則寫著 Roseborough Gift Shop. .

回到Misk的宅邸,向夫 人詢問Roseborough是何許地 點,她表示是個有理署Victor 之父填墨的小地方,並在地圖 上標出地點。接下來便往 Roseborougn調量去。



關鍵性的書籍。閱讀後即可知道黑暗精靈村落「T'sen-Ang」 的所在地,不過此地有職法封訊,無法用瞬間移動的方式過 去,所以就中好乖乖地走步旅行。

Roseborough的菲力普之墳

記得帶一把鏈子進Roseborough!入鍋後,立刻飛奔往 鎖盘北側的基圖,在那裡可以找到Philips Misk的墳墓 (見墓碑)。使用罐子將Philips的價挖開,即可找到這本

第八章 黑暗精靈與黑山矮人的深跡

與M'in Gorad的會面

T'sen→Ang入□處有兩名黑暗精靈守衛著·要主角出示證件,此時拿出預 先藏好的Molochean Hand之項鍊,就會毫無異議地放行。進入樹上的TisenAng 城内後,直接前往中上處較大的房屋之內,可以找到M'in Gorad。M'in Gorad 是名女性黑暗精囊,可以向她表示自己從Molochean Hand而來,要詢問有關黑 上矮人(BMC)之事。不過她會不太高興地表示Molochean Hand無須涉入這項問 題,只要負責處理好失事飛船的事件即可。

此時盡情地表現不滿、甚至出電不遜·然後與M'in Gorad不留情面地大打出手。殺死M'in Gorad後,可在其 身上找到一張字條(note),其上敘述著黑山矮人正被 追協力使Arronax重回大地,地點在一個叫做The Void的 地方。字條署名是由K'an Hua所寫。

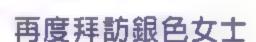
取得字條後,此地便不可久留,主角一行人立刻逃 出兇案現場。但沒想到,卻出現了一名陌生人攜住主角 的去路。

還位陌生人自稱是Molochean Hand 的第一刀手 (First Blade) 「Gideon Laier」。在此,可以選擇戰鬥或談 判。撰摆談判的話,可以向他提起之前 Joachim於Bleeding Rose所置下的紙條 内容,也就是Molochean Hand還個暗殺 組織從Derian Ka分離出來的歷史。他 會震驚於主角對其組織對景的理解,隨 後再曉以大義,讓Later瞭解他們目前

> 的所作所為是為虎作倀,他 就會氣憤地離開,決心找出 事實真相。

隨後可以安心地離開 黑暗精靈的城市, 前往 Ointarra聽取進一步的指 ग्रार व





抵達精靈城Qintarra之後,向Raven回報任務狀況,她會大感興奮,並要求主角即刻進入銀色女士的房間。一如前次會面,銀色女士再度說了一些令人摸不清頭緒的神諭,不過內容似乎指含著主角去尋找傳說中的人物Nasrudin。將銀色女士所說的話轉告在門口守候的Raven即算完成這個階段的任務,Raven會建議主角回到卡拉敦(Caladon),因為當地的Panarii教堂工是傳說中的Nasrudin長眠之地。

隨後可以要求Raven一同加入實驗之旅~如果需要一位可以協助醫療和在後排射節的通距雕攻擊者的話。



不确採用何種方式進入基穴、走到底後可看見一開啓的「石棺」(Sarcophagus)。將滑鼠游標移動到石棺上,可發現屍體右手少了一根手指;用骨鼠點擊石棺可以看到一骷髏頭,將他取出放在物品欄內。再點擊石棺上蓋(Sarcophagus Lid),可看見一用血跡所畫出的圖形和文字(以上步驟都記得要做)。



第九章:Nasrudin傳奇

卡拉敦城的Panarii教堂

重回卡拉敦(Caladon)之後,立刻 向左上方前進,可於墓園的上方找到 Panarii的教堂。入内後,可於第一個廳 堂裡找到Alexander,也就是這座教堂的 「首席輔祭」。向他說明來意,並且於言 談中告知過一路的遭遇,他會驚呼主角便



是傳說中的「The Living One」,並且獲遇有加。

髓後向Alexander詢問,教堂裡 是否還有其他可以諮詢的教團歷史專家,他會推薦教堂內室裡的考古學家「Hadrian」和歷史學家「Gunther」, 並開整入內室的兩側大門。

進入教堂内室後,先向歷史學家 Gunther調教。言談中可得知他對無前 Panarín教義有所懷疑,認為古代典籍 裡的資料與今日教義不符:在聊到教 史聖人「Mannox」時,也發現了一些 疑點,並且疑點皆與一名叫做「K'an Hua」的精靈相關(此精靈正 是先前於Min Gorad身上所搜 得之紙條的署名者)。談話最 後,他會建議主角再去找考古 學家Hadrian談話。

隨後前往對門的Hadrian 處談話,他在言談中會表現出 對Nasrudin遺體的強烈興趣, 並表示如果主角想要一探究竟 的話,希望能夠為其帶回遺體 的任一部份,以進行研究。

接下來前往教堂底下的Nasrudin基穴,入口處在教堂內室底端、有兩個守衛守護之處。但是正常途徑是絶無可能進入,以下列出可行的三種:

1. 偽裝成教團牧師 11. 殺害守衛 111. 從下水道潛入

以上兩者皆須特定技能或違反善良風俗,最老少咸宜的就是從下水道 潛入。在教堂門口旁可以找到一個小小的下水道入口,由此入口進入下水道,並盡量從左側繞行到地圖的上方;走到底後,可以發現牆上有個破洞, 穿過破洞,再沿署地窖通道走到底,上樓梯後即可抵達基穴。



接下來回到教堂,與歷史學者Gunther討論剛剛的所見所聞,他會表示底下的人恐怕並非Masrudin,而這證據正好與他長期以來的懷疑吻合,他認為真正的Masrudin安愿處應該是在越過奧秘界海岸之後的極南點「死亡之島」(Isle of Thanatos);另

Mannox被活埋的恐怖罪行。他會希望主角能順便解決這些疑團。而石棺上蓋用鮮血所寫之古文是「Opposite Truth」之意。

隨後再到對門的Hadrian處回報任務,並將所拿到的頭骨給他,他會震 屬於墨穴內遺骸非Nasrudin的事實,便抑鬱地不再顯意說話。最後,再向教 堂前廳的Alexander報告所有的發現,便可見到他憤怒的表現(因為他是 Mannox的直系子孫)。

接下來的目標便是前往死亡之島、探尋Nasrudin的遺骸所在。(如果 有興趣的話。可以依線索到Roseborough解決Mannox的死亡之謎)

前往死亡之島的崎嶇之路

雖然知道「死亡之島」(Than-atos)就是下一個目標地點,但是走遍各地碼頭,就是沒有一位船長願意開船送主角到這座小島之上。不過有人會好意地提醒:「恐怕只有黑根鎖才有敢去死亡之島的笨蛋!」

來到「黑根鎖」(Black Root,位於奧 秘界的中下方)。可以在The Sour Barnacle這座小酒館裡找到失意的船長Teach。原來他賭博中輸掉了愛船,看來連這位當經陪主角出生入死的好友,也無去幫助主角前往死亡之島了,但是酒醉的Teach仍提供了三種前往死亡之島的方法:



獲得船隻前往Thanatos的方法有三:

花五萬塘天價購買

在黑根鎖上的碼頭邊,可遇見一名商人和一群半食人履護衛,可以向商人購買船隻,不過索價不低,共計五萬元!這恐怕不是個容易辦到的數字。

與Drake賭博獲勝

Teach就是把船輸給了這位Drake,與他賭博勝利後,即可拿回Teach的愛船Gypsy Shadow。隨後可在酒館外頭的木板通道上找到傷心的Teach。

俘虜海贼之鬼船



Teach在談話後標示出Stringy Pete's Cove運個地點(靠近東側大陸的海岸邊),抵達後沿著路往下走,並搭乘一艘擺度的小船,續往東(右)行,便可看到Stringy Pete的鬼魂和其海盗船。試著與他講理,可發現其被詛咒要永世依附在船上航行。想要解除其詛咒,必須緊他完成三件苦差事。

完成三件苦差事之後,回到Stringy Pete's Cove,向Pete的鬼魂回報任務,即可獲得其醜贈的海盔「鬼」船。隨後前往 這艘海盜船的船首,用滑鼠點擊船舵 (nelm),即可駕駛遷艘鬼船前在Thanatos 這座島(或任何靠海的地方)。



第十章 Masrudin與Vendigroth Device

尋找Nasrudin

搭船抵達「死亡之島」(Thanatos)後,往下走,可遇見一醫晒營地,營地旁的桶子(Barrel)裡可以找到一本書,內容是一名人類學家或探險家的田誌,閱讀過後即可更新在死亡之島上的地區。先前往島中央的Village of Ashlag Tribes,不過此地已成曆墟,毫無人煙之跡象。

繼續前往Land Bridge·抵達後往右下穿過一個陸橋,然後進入森林的入口。森林內有許多猿類生物阻擋著去路,在解决乾净後·抵達森林最右下方的出口,出去後可看見一小屋。一位獨居的精靈巫師正站在小屋的窗前。向前攀談,才赫然發現他就是鼎鼎大名的Nasrudin本人!原來他根本沒有死!

送賣藏給Williamson還族

前往Pete所在處左方(見世界地 圖》和Pete設溫諾後即會標示出來) 的Stringy Pete Treasure處。用罐 子挖出實施,然繼在Pete所在處的右 上方 多見世界地圖》可找到The Williamson Homestead 抵達該地 機圖同一位在農場上工作的女子表明 來意《再將實施說贈給這家人即可

- 修復Voodriden的教堂

在增備特的附近找到Voodriden。這個地方《見世界地圖》》抵達該地 後。向數業內的牧師談話。他會說明 數義和系填被毀的事情。並表示能有 Torin Quarry這個地方的石材才能重 進票壞。答應協助取得石材後》他會 職數堂外的那位半食人幾Murgo暫時 加入隊伍《要先和Murgo談話》。因 為他的力量高達24。所以很適合幫忙 搬那塊重達1000單位的石材《

帶着Murgo到Tortm Quarter(地 能在石牆山脈附近,見世界地體)。 解決環境四遍的怪物。然後取走地上 的石材。回到Voodriden處的教堂回 報任務。即可完成這項工作。

The Bangellian Scourge

在該話中,發現Arronax其實就是Nasrudin的兒子,當年也是他本人親手將自己的兒子對的到另一個次元「The Void」。對於重新對於Arronax及擊碎黑暗精靈的陰謀,他僅表示需要去找一種奇妙的裝置(Vendigroth Device」,並在隨後在地圖上標示出the waste的入口(gateway),因為Vendi-groth Device的位置就在The Waste裡的Vendigroth Ruin(遺跡)之内。



失落的Vendigroth Ruin

與Nasrudin聊完後,立刻前往The waste的入口(奧秘界大陸的東北方)。抵達該地後,會遇見一位半身人

「Weld Rubin」就站在橋旁, 向其攀談後。可得知Tulla這 座法師城的地點(這位Weld Rubin是個25級的小偷型人 物,只要隊伍還有空間。可以 邀他入隊)。隨後便依照 Rubin的指點。前往Tulla。 抵達Tulla後,會發現這座城真的一個門也沒有:和做巫師打扮的守衛談過話後,即可瞭解只要穿過眼前的「石柱門耶」便可瞬間移動到城裡去了。

Tulla城裡有幾個支線任務可做,不 過在閒晃結束之後,首要目標就是前在 Tulla深處的城堡内,拜訪一位名叫



Jorian的巫師。進入城堡後,續往前行到底,然後上樓梯,可在工樓見到這位曾預言您到來的神秘巫師Jorian。他要求主角在繼續追問其他問題前,先回到一樓去看耀壁上的一幅壁畫。

聞言後昭署指示去做,壁畫就放在一樓大廳的左側,靠近每發光圖環 的地板附近;用滑鼠點擊壁畫,就可以滑楚地看到壁畫細節(如圖)。然後

> □頭去回覆工機的Jorian,他會讓主角入工機內室去晉見 Simeon Tor。

這位看來更加高深莫測的去師Simeon Tor會在談話中告知,只有Pelojian (Tulla城的創始人,也是棲下那幅壁畫的作者)知道Vendigroth Ruin在哪裡,不過他人早已作古,只知其幽魂仍停留在Tulla中央以他為名的水池中。不過想和他說話似乎不是那麼簡單。

依瞭壁實上的暗示,似乎是在說明十六個 法術學派的類別和順序關係,還有一個神秘的 失傳法術學派。而Tulla城内四周的地板上正 好刻即著這些法術學派的標記(十六種學派又 剛好分成四種類別,每個類別又分別對應署城 中央的其中一棟房子)只要按順序踩下地板上 的標記(四個一組)即可開啟一個房間的門。



以下依照法術學派的順序來說明(關於法術學派的圖示。可以參照以上 那張壁畫 如果覺得圖片不夠 青楚,可以參照人物編輯器裡的去術學派之圖 示)

星形符號的門一預達Divination、超自然Meta、心靈Mental、時間Temporal 旋渦符號的門一運輸Conveyance、原力Force、變形Morph、幻象Phantasm 船舵符號的門一由死雲術White Necromancer、黑死靈術Black Necromancer 、召喚Summon、自然Nature

十字符號的門一地元素Earth、風元素Air、水元素water、火元素Fire

將四個房間的門都打開後,入内取房間地板上的書,其中十字符號門的房間裡除了書之外,還有一串頂鍊(Pelojian's amulet)。將書籍一一瀏覽過後,依照書籍暗示,走到Tulla中央的Pelojian's Pool(水池)邊,依照以下順序踩過水池邊的符號圖形:

星形符號→旋周符號→船舵符號 →十字符號→最後一個不知名法術學派 的符號(見壁書中上方)

Pelojian本人的幽魂會隨之出現在水池,與主角展開對話。原來他已等待主角多年了。該語過後 ,他會在地圖上標示出Vendigroth Ruin的位置。

抵達倒數第二個區域後,可看到 左下有一通道(Passage)通往祭壇, 右上有一樓梯(Stair)往下,讓匙則 在右下方的房間內。藉由樓梯通往最後 一個區域,解決那裡的守衛機器人。即 可在房間右上角,看似奇怪機器的容器



裡取得「 Vendigroth Device」(一個球體儀 器)。

第十一章 第國虎穴

取得Vendigroth Device之後,立刻前往Roseborough鎖(在奧秘界西南方)的Ring of Brodar (城鎮左側的奇妙石環), Nasrudin就在此地等候署主角的來臨。向Nasrudin回報任務的完成, Nasrudin會問是否準備好面對

Arronax了:如果回答說「是」·便立刻被傳送到The Void這個發輸居住的異界之中。

注意!這趟是不能回頭的除魔之旅,上路前得先把自己裝備好,消耗品也備齊才行。



解除Arronax的封印

抵達The Void後,可看到一堆蜥蜴形的怪物環甸四週,先往右行,從右側的傳送台抵達另一個平台區域。此區有不少Arraya這種水母形的怪物在等候,解決他們之後,可在偏右側的地面上找到通往地底的通道(Passage),通往Arronax的居所;雖然此地的生物看來惡形惡狀,但是並不會主動攻擊,請不用擔心。

向守衛通報後,便可開內室的大門,見到全身籠罩在怪異綠光中的Arronax。與Arronax的交談中,得知他已經被拘禁在此地數千年、訂刊),不曾踏出結界一步,而始作俑者就是昔日被他驅逐到The Void的Kerghan(死靈去師,也是過去Derian Ka的首腦)。

Arronax表示,他並不構整是誰在主導這一切的陰謀(至少他強調與他無關),而 Kerghan的確有在假冒他名諱的跡象,看來 Kerghan很有可能才是真正的幕後主使。不管 如何,Arronax看來似乎對於當年的罪行已經 反省,並願意幫助主角對付Kerghan,所以就 接受他的請求,解除使他困於此地的封的吧!





根據Arronax的推測,封印應該 就在離他不透處。其實封印就是那頭 在門口游來游去的白蛇,將她解决後 即可解除Arronax的封印,不過攻擊 白蛇會連帶使得守衛對主角產生敵 意,所以下手前觸先做好準備。解除 Arronax封印後,可讓Arronax加入隊 伍,一同去對付疑似大魔王的 Kerghan。

邪惡的黑死靈法師Kerghan

讓Arronax加入隊伍之後。穿過其所在的內室,可在後面的小房間裡找到一般光的傳送圓環。站到發光圓環之上,便可抵達Kerghan的城堡。城堡門前的守衛一見主角帶著Arronax前來,便知是來找碴的。二話不說就開打,解決後入城內。

城堡内的第一個區域滿是守衛,解決後從最内側的傳送圖環來到第三個區域;第三個區域的傳送圓環在右下方的所間裡,進入第一個區域後,先召左側通道往上行,可遇見一群矮人科學家...是的,他們就是黑山矮人,目前已經被屠殺過半,談話後應允要救也們出來,便再為著原路回到原地

接下來再從右側通道繞行向上,到頂時再繞行往下,可遇見四個 Bludgeoner守衛,解決後續主下,即可看見前往第四個區域的傳送圓環。在穿 過傳送圓環之前,請先深呼吸一口氣,因為曼長的旅程就是在等待這一刻、 與

真正魔王的會面!奧秘界的未來就看 此一戰了。

穿過傳送圓環,邪惡的黑死靈法師Kerghan就會和生角一万人展開對話,他會說一些奧妙的哲學與歪理,企圖說服主角毀滅奧秘界所有生命的行為是有意義的一件事。此時有以下幾種選擇



i.加入魔王軍

成為Kerghan的伙伴,殺盡奧秘界無辜的生靈。

ii.讓Kerghan瞭解自身的錯誤

如果主角辯才便給,可以考慮用說服的方式,讓Kerghan發現自己的行為是錯誤場。未了,他會東手就縛,就可以直接用Vendigroth Device結果他(將Vendigroth Device置入熟鍵庫,然後用骨鼠點擊以使用即可)。

iii.與Kerghan正面衝突

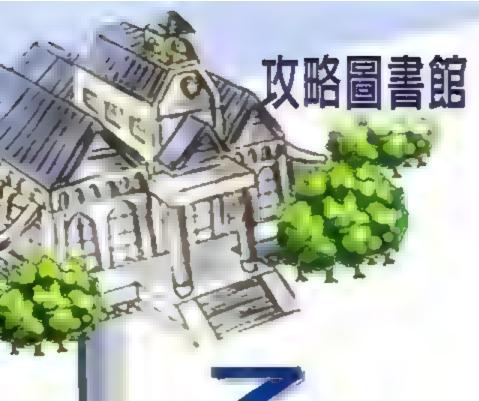
既不打算加入魔王軍,也無法說服Kerghan時,就只剩下武力一途。 Kerghan不愧是最後的魔王,立刻變形成一隻妖龍般的怪物,不但生命力及攻擊力超強,還有優秀的施法能力;由於 Kerghan對魔去攻擊的抗性很高,所以 不管是甚麼樣的角色,最好的建議都是 衛上去圓殿。不過主角是法師的話,建 議召喚生物去打頭陣即可,像召喚系的 惡魔或元素系的九素生物都有不錯的戰力。



在Kerghan的生命點數降到一定程 整題,他就會化回原形,此時有一層光 图 環 繞 著 Kerghan; 趁此 時,將 Vendigroth Device拿出來、使用在 Kerghan身上,他的形神就會被徹底消 滅了。

至此就可以等著看結局動畫了。 結局的搭配組合有數十種以上,端視您 在遊戲中所曾做出的各種決定。





在數年前一片即時戰略遊戲的 熱潮之中,有一款與衆不同的遊戲 特別引人注目,那就是由英國漫畫 改編的『2字特攻隊』;除了全以人 形機器人來擔任各種角色之外,其 最大的特色,是在於輕鬆幽默的劇 情,在兩個機器人搞笑的過場動畫 穿插之下,讓遊戲玩起來格外輕 鬆。如今2字特攻隊再度回到市面 上,除了以全3D繪製的遊戲畫面之 外,其笑料也經過代理商的中文 化,變得更平易近人。

為了選玩家在享受遊戲之餘也 能夠輕鬆過關,筆者特地將各關的 攻略方式及地圖列出,讓各位 都能談笑用兵,在歡樂中 完成各項任務。

Trigger Happy

任務目標/

A: 救出Brad與Clarke

B:摧毀敵人陣地

過關攻略/

A: 救出Brad與Clarke

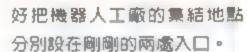
1、先將現有的兵力兵分兩路 一路往右佔領A處的旗幟並守住A處南

方的缺口,另一路往左佔領B處的旗 職與機器人工廠,然後佔領C處的旗

概並守著入口。



2、立刻讓剛佔領的機械人工 廠不斷生產輕步兵,接著派我方的 建造機械人在基地旁建一座機器人 工廠,兩座工廠一起生產輕步兵; 趕緊派剛生產的步兵過去補充。最



3、一旦兩邊的輕步兵都 有十位以上·先讓A處的步兵 移到A處北邊守住通道,然後 派C處的步兵往西北邊佔領D 處的旗幟並守住入口,再課

該戲的一位步兵佔領E處的旗幟,就會救出 在E處西邊的Brad。把Brad帶回我方的指 **攫中心**,就可以完成第一個任務。



4、接下來要摧毀F處的敵人機器人工 廠。把大部分的兵力集結在A處北邊,然後 讓該處的部隊往上方廣掉該處的敵方機械 人工廠並佔領旗幟。



5、最後聯合F處與D 處的部隊,摧毀G處的敵方 雷達站和指揮中心,便可 **以過關。**





第2

Site for Sore Eyes

任務目標/

找出並摧毀敵人的雷達站

過關攻略/

1、先讓工廠開始生產機器人, 把集結點設在A處,然後把現有的輕 步兵移往東北方,先佔領B處的旗 幟,留兩位在此駐守,另外四位往南 佔領C處的旗幟,並摧毀該處的敵方 暫達站和機器人工廠。

2、摧毀後把C處與B處的部隊-

起集結到D處佔領並駐守,再讓我方的建設機器人找空地建造雷達站,配得多建造一座機器人工廠,將這座工廠的集結點設在D處。



3、這時A處的士兵應該每不少了, 讓他們母路佔領E、F、G、H三處的旗機 並集結在B處,等補充兵力後,一舉攻下 H上方的敵方機器人工廠和I處的旗幟。

4、同時D處集結的部隊也往上方進 軍,佔領J處的旗幟後,繼續往上摧毀入 口處的機器人工廠並佔領K處的旗幟。



5、最後集結所有的部隊,從H 下方通過走廊來到L處的高台,這裡 會有一堆敵步兵守著雷達站,把敵軍 與雷達站全部摧毀。





Plane and Simple

任務目標/

A:找出並摧毀所有墜落的殘骸

B:取得黑盒子並將它帶回指揮中心

過關攻略/

A:找出並摧毀所有墜著的殘骸

1、一開始時我方沒有霉達站,趕緊 派幾名步兵去佔領A處的霸達站,然後繼 續往右佔領B處的旗幟,並駐守在C處的通 道。並記得時時派剛生產的兵力增援。



2、立刻在基地多建造一座機器人工廠,聯合現有的車廠開始生產占審車 與步兵,雖然火燄兵攻擊力較高,但步 兵的射程較長,建議以生產步兵為主。

3、所有生產出來的部隊都集中在D 處。因為敵方的主力大多會從D處進 攻。所以最好把部隊生產的集結點設在 這裡:不過也要在E處多建造幾座砲

台,因為敵方的吉普車有時會從E處東北方的走道衝過來。

4、一旦D處的部隊夠多·派所有兵力打下F處的敵方車廠與旗幟:車廠 記得派現有的工程兵佔領·然後兵分兩路·分別守住F處的北方與東方。



備完成後 先往G處 進攻 。 路路佔領 H、I處

等F處整

的旗幟 , 並攻下J處的砲塔, 佔領該處車廠 , 然後再派C處的我方部隊上去會合 ; 等佔領J處的旗幟, 留一隊守在這裡打通道上的敵人, 可把通道打斷, 不過敵人會再修復, 所以留在這裡的隊伍不能移走。這個山谷有相當多的殘骸, 把所有的殘骸都摧毀掉; 推毀J處的殘骸後, 會在還發現黑盒子。

6、回到F處,在此集結一定數量的部隊,然後攻下K處的旗幟和機器 人工廠:繼續往右走,清光沿途的砲 塔後摧毀L處的最後兩個殘骸。

B: 取得笔盒子並將它帶回指揮中心

7、等摧毀所有的殘骸,派一名 步兵將J處的黑盒子帶回指揮中心後 就可過關。





過關攻略/

1、首先 要以最快的速

度派兩名士兵分別佔領A處與B處的旗 幟,如此一來兩處的機器人工廠和軍 廠便可歸我方所用:此外在我方基地 的右方與下方分別有兩輛書音車,可 以派士兵去駕駛。

2、立刻開始生產部隊來防守。 敵人馬上會從B處下方源原不斷的攻過 來。所以要將主力部隊放在這裡。派 建造機器人多造一座機器人工廠來加 快生產速度。

3、等到.B處守穩了,繼續在下推進佔領並守住C處的隘口,並派建造機器人在旗幟下方建造碉堡與砲塔, 配得派員進駐碉堡並派建幾名建造機械人隨時修復碉堡:碉堡周圍的吉普車與士兵則切換成防禦模式,以避免他們去追擊敵人。

第乙屬

Name That Dune

任務目標/

把Lassar卷到Comms Tower

4、把所有的生產主力移到A處的隘口,等集結一定的部隊後,往右下方推 進到D處的中立碉堡,並派步兵進駐;在

D處東方也有座中立的城牆,裡面有大量的書普重和一輛裝甲運兵車,派 步兵把它們全部開過來協防。



5、現在關方的領地大概是一半一半了,敵人會不斷地從C、D兩處進襲,利用砲塔與碉堡來防守,然後持續地累積兵力;等到累積數十輛的 吉普車和步兵後,將它們集結在D處。然後一起 往東南方進軍,破壞E處敵方的軍廠並守任該處 的通道,然後派士兵佔領E處北方的旗幟。

6、補充損失的部隊後,一起從E處往下方F處的敵方指揮中心進攻,指揮中心周圍有不少砲塔防守,因此一定要準備足夠的部隊才發動攻擊。

7、摧毀F處的敵方基地後,繼續往西方推進佔領G處的旗幟,再派C處的部隊主右下佔領H處的旗幟,然後一起在G處會合。



8、將所有會合的部隊全部拉到「處,途中會經過兩座橋,通過最後一座橋後會遭遇到防守的砲塔,推毀砲塔後下方還會有砲塔和敵方碉堡防禦器;全部摧毀後再往下走就會看到敵方碩大的Comms Tower,將該塔佔領後,讓他進去塔內就可以過關。

是是度 (B

過關攻略/

A:爆破Rigal HQ

1、先在指 揮中心生產五個 以上的建造機器 人,派一名步兵 佔領A處的旗幟

·並開始生產步兵·將集績點設在8處的橋樑。

2、把其他的部隊配上一個建造機器人,從基地南邊往西帶到C處的橋頭佔領旗職,別忘了佔領經過的D處旗職;在C處也有我方的部隊可以會合, 先把橋墩摧毀,然後在橋頭建造砲塔,便可打到對岸的敵方建造機器人。

3、回到A處,讓步兵往左走到E 處佔領旗幟與車廠,大量生產占普 車,並將集結點設在F處橋頭。

35

Cactus if you can

任務目標/

A:爆破Rigal HQ/B:與運兵艦會合 C:把Zod與Lassar帶去運兵艦

4、派指揮中心剛生產的建造機器人 陸續到B·F兩處建造砲塔協防,並在F處

建五座以上的倉庫;最好再多建一座車廠與一座機器人工廠,來加快 生產的腳步。倒數結束後,我方的指揮中心將會爆炸,假如之前沒有建造足 夠的倉庫,我方的資源容納量將會變得很少。

5、等到F處集結的部隊超過一定數量,派建造機器人修好F處的檔,然 後過橋佔領G處的旗艦,再往東北方過橋佔領並摧毀H處的旗艦與敵方車廠。



B:與運兵艦會合

6、派建造機器人在G處建造防禦陣地守住橋頭, 其他的兵馬回到H處往西北方山區前進。凸途會佔領I 處與J處山道裡的旗幟,出來後在K處會發現停機棚, 立刻佔領K陣地的旗幟,我方的運兵艦便會出現。

C:把Zod與Lassar帶去運兵艦

7、等運兵艦降落,帶著Zod與Lassar沿著剛剛的路登上運兵艦過關。

The Hills are alive...

業易度

任務目標/

A: 佔領前哨基地

B:佔領TransGlobal的空軍基地

過關攻略/

A:佔領前哨暴地

1、我方的運輸艇會在A處登陸 · 一但有土 兵落下,立刻派一位往東北方佔領B的旗幟,然 後在南方的機器人工廠大量生產火箭兵,以應付不斷來襲的敵方空軍。

 把工程師從其他的部隊中分開來,從登陸點帶到南方的C處,派輕步 兵登上該處的輕戰車與APC增加戰力;然後繼續往南方帶,滅掉D處的碉堡與砲 塔後,派工程師佔領該處的敵方指揮中心與雷達站。便可完成第一個任務。



B: 佔領TransGlobal的空軍基地

3、以下舣汽基地卷, 立刻生產 建造機器人來修復受損的建築物。 也別忘了派工程師佔領四散各處的 防空飛彈:然後建造一座更勵與一 座機器人工廠,來加快生產速度。

把火箭兵都佈在E處與E處的橋頭狙擊來襲的敵人。並派一隊武力到G 處的山谷佔領旗幟・在山谷裡也有防空飛彈和熏輛可以佔領。

4、等累積足夠的兵力後,把主要部隊從6處的山谷柱北邊帶, 記得讓幾名建造機器人跟在後面,繞到最上万可以爬上東方的峭壁,一金陸先 佔領H處的旗幟,然後讓建造機器人在T處建造 座機器人工廠與重廠,T處的 中立碉堡也引忘了派士兵去佔領。



5、在I處防禦來襲的敵人,然 後慢慢地往下進圖:J處同樣有一個 碉堡可以進駐·而J處的南方除了可 以佔領旗幟外,也可以派工程師來佔 領機場。

6、等到這半邊的基地穩固下 來,就可以大量生產部隊向敵方進攻 了。先朝K、L兩處的旗幟和車廠開

> 刀,佔領之後 往M處推進, 最後由南方攻 進N處的空軍 基地就可以過 關:小心基地 周围的三個個 堡、丰萬不要

推設敵方的空重基地,要用工程師來 佔領·否則會導致任務失敗。



Pasture Eyes

任務目標/

A: 佔領敵人的製造設施,但不能摧毀

B:摧毀敵人的指揮中心

過關攻略/

A、伍福敵人的製造設施。日子能權政

 我方一開始就有一座機器人工廠,立刻 大量生產飛彈兵,然後兵分三路。一隊用APC載

一名建造機器人與幾名飛彈兵,在直升機的掩護下,度可摧毀A處的機場並佔 領旗幟,再由建造機器人在此建造車廠,也可生產工程師運過來佔領機場。

2、第三隊派車輛與土兵佔領B處的旗幟與砲塔,並在此建造飛彈塔及

車廠、大量生產輕坦克來協防。

3、第 隊以最基本的步兵為主,往西過橋佔 領C處的旗幟,並派輕步兵奪取C處西北邊的車輛: 再派兩輛輕坦克護衛建造機器人,佔領D處的旗幟。 這裡有一座現成的車廠。讓機器人在此建造防禦的 飛彈塔,車廠則不斷生產輕坦克增援B處的陣地。





4、一旦陣地B的我方部隊集 一定的數量,派大軍往E處的製造設 施前進: 摧毀外牆後讓工程師佔領製 造中心·平萬不能摧毀製造中心·否 則任務會失敗。佔領製造中心後順便 **奪取西邊的旗幟。**

推設新人的指軍中 ,

5、接著佔領其他的旗幟 , 或 者直接派大軍摧毀F處的敵方指揮中 心過關。



((0)

Heidi Seek

過關攻略/

1、一開始先 不要急著往西邊 發展·先在A處的

橋頭多建造一座砲塔·然後在指揮中 心西北邊建造飛彈塔,而機器人工廠 立刻生產大量的飛彈兵。

2、派所有部隊往東北邊前進。 先佔領B處的旗幟與雷達站。然後往 北邊佔領C處與D處的旗幟,這裡分別 有機場和車廠可以生產部隊 。

3、繼續讓部隊往上推進,進佔 E處的碉堡與碉堡乘邊的旗幟,在此守 住敵方的進襲。由於敵方的大隊等一 下就會由此處進攻,所以要把大部分 剛生產的兵力都集中在這裡,並配合 建造機器人在碉屋旁多建兩個砲塔來 防守。

任務目標/

佔領敵人的研究中心

4、等守住了這一波皮的 敵方攻勢後。派F 處的部隊往 北方推進·佔領F、G兩處的 旗幟,並破壞東北邊的兩座 橋樑,阻止敵人的進逼。



5、接下來把重心放到西邊的領地。在A處 集結部隊,往西邊佔領H處盆地裡的旗幟,並在 盆地南方建造一座機器人工廠。

6、以h處為基地不斷增兵,期間可以先派 員佔領I 您的旗幟,一旦增兵完成,陸續佔領J 處與K處的領地,並在K處北邊建造防禦陣地。

7、把所有兵力都集中到K處,等到兵員充

足,派大翼

往北方前進:先打掉L處的雷達站,再打 掉M處的機場與N處的機器人工廠。最後是 0處的車廠和P處的指揮中心

8、佔領所有領地後,派所有部隊攻 下0處的島嶼,但不要摧毀島上的研究中 心,派工程師來佔領研究中心後過關。







Trees Company

任務目標/

A:把Zod和盒子帶到撤退點/B:確保空運的地點安全無慮

C:將Zod與盒子撤離

過關攻略/

A:把Zod和盒子帶到撤退點

 我方的基地在A處,而Zod位於 B處,中間隔著敵方的領地。因此讓A處 的三名步兵到C處佔領旗幟,然後派Zod 拿走旁邊的盒子,帶著跟隨的部隊佔領



B處的旗幟,再一起聯合起來清光D處的敵方部隊,並佔領D處的碉堡。敵方



會原原不斷地從碉堡東南方的缺口發動攻擊, 因此一定要把所有的生產部隊集結點設在區 裡,並在此處多建造兩座砲塔。

2、多建造一座機器人工廠生產飛彈兵,派 飛彈兵進駐B處西北邊的碉堡,而C處旗幟北邊 的山谷出口也要建造一座碉堡派飛彈兵守著。

Officer 's a Mess

任務目標/

・難易度 🕆 😃

把Zod安全護送到會合點與Horowitz

過關攻略/

1、這關的動作一定要快,一開始要兵分 上隊,帶兩名步兵至A處佔領旗幟與車廠,再 往B處佔領旗幟:最後權毀C處的橋樑,並立 刻將A處車廠的集結點設在橋頭,然後大量的

生產迫擊砲坦克 (Mortar Tank)。

2、派兩名狙擊兵保護建造機器 人佔領D處的旗幟,推毀該處的橋後, 在橋頭建造碉堡,再從基地生產四名

飛彈機器人前 往進駐。

3、除了 Zod與APC外,

塞地裡其他所有的部隊都往右帶·佔領E、F、G三處的旗幟,然後立刻派建造機器人在G處建造碉堡;至 少要兩座以上,利用該處的機器人工廠生產飛彈兵 塞進碉堡內,下方最好能再建造一座車廠來支援。 敵人會原源不斷地從這裡攻過來,守不住的話就懷





像了。

4、用基地裡的APC載著一位建 造機器人和一些飛彈兵,來到H處的 小島上佔領旗幟,讓建造機器人在這 個小島建一座砲塔和一座飛彈塔來協 防。

5、把所有部隊集結在G處。同時建造研究中心來加強部隊的攻擊力

和防禦力。部隊成員以追擊砲坦克和飛彈兵為主; 旦集結中輛左右的追擊



3、等D處集結一些兵力,派一隊部隊 來到B處。然後往東邊佔領E處的旗幟;在此 建造一座機器人工廠、然後派遣飛彈兵進駐 E處東西兩邊的碉堡、並把D處的大軍調到的 處。途中順便佔領F處的旗幟。在E處做好防 禦陣地堵住敵方的攻勢。

4、把焦點轉回C處,派一隊部隊集結

在這裡,然後進入北方的山谷往東邊前進,可以來到G處的機場:摧毀機場 旁的砲塔並佔領東西爾邊的旗幟,讓部隊往下推進,可以摧毀H處的敵方機 場與砲塔,佔領旗幟H後在此守住敵方的攻擊。

5、將Zod帶至G處的機場

B;確保空運的地點安全無虞

6、一旦準備就緒,聯合H、E 兩處的兵力攻進I處的敵方基地, 摧毀所有的敵人後,運輸機就會降 落在G處的機場。

「 將 」與盒子撤離

7、派Zod帶著盒子登上運輸機 就可以過關。





6、在此補充部隊後繼續往西邊前進, 故下J處的旗幟, 然後派遣集結在G處的部隊過G處西北邊的橋樑, 聯合J處的部隊攻下K處的敵方陣地。 兩軍會合增兵後,逐一攻下並摧毀西北邊所有的敵方領地與建築物。

7、最後感還Zod進入L處的建築物,與Horowitz將軍會面。







Private Education

任務目標/

推毀訓練基地和指揮中心

2、基地東邊同樣也有一 群部隊,同樣讓他們往東邊 走·佔領C處的旗幟後趕緊在D 處的機器人 [廠生產飛彈兵, -名C處的士兵往E處佔領旗



嘅,其他的過北邊的橋後佔領F處旗幟。 再往左走守在橋頭,讓下戶剛生產的飛彈 兵過來支援。

3、這時在基地應該有不少剛生產的 迫擊砲坦克和飛彈兵,讓他們集結到G碉 堡北邊,在這裡派建造機器人建一座碉 堡,然後三處開始集結部隊。

4、若B處的士兵集結完爨,全派往北

推進佔領H處的旗幟:I、J兩處的旗幟則可以由G處的部隊前去佔領,並慢 慢在各據點增兵,來儲備進攻的棄力。

5、一旦兵力累積到一定程度·聚集一群部隊陸續攻下K、L兩處的敵方 基地,摧毀所有的建築物即可。



1、開始 立刻生產飛彈兵 和迫擊砲坦克。

把現有的兵力分為一路,基地西邊的 部隊住左帶,佔領A處的旗幟後留下四 個:其他部隊繼續在西走,佔領B處的 旗幟與機器人工廠・在此開始生產機 器人集結在B處。





過關攻略

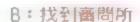
A 任電皺へ的指揮すり

1、本關初期的速度是關鍵,假 如沒有盡快佔領敵方其中一個基地, 要過關會撐得很辛苦。首先讓A處的 部隊往西前進,讓狙擊兵做先鋒,在 B處會遭遇兩輛敵方的中型坦克,派 狙擊兵把坦克裡的駕駛員打掉,然後 派我方的輕步兵佔領坦克。佔領B處 的旗幟後,一路打進C處的敵方基地, 但不要摧毀砲塔與碉堡外的任何建築 物,趕緊派工程師佔領這裡的所有設 施, 然後生產_個建築機器人。

No Smoke Without Firing

任務目標/

- A:佔領敵人的指揮中心
- B:找到審問所
- C:救出Zod並夷平審問所
- : 從東北邊的直升機坪撒離Zod小隊
- 佔領或摧毀所有敵人的工廠與指揮站



2、讓機器人工廠生產飛彈兵,並讓兩部APC各載兩名飛彈兵前在D、E兩



虚佔領旗幟與建築物,然後把基地裡所有部隊 往北帶,摧毀£處的碉堡並佔領旗職;接著等敵 人的建造機器人修好西邊的橋樑後,直刻戴蓋 所有部隊衝過去佔領G處的旗幟並守住橋頭,再 派建造機器人在橋頸北邊建造一座碉堡,並放 **高飛彈兵。**

3、G處是

政方向 · 因此最好在南邊多建一座機器人工 厰 ,等到兵力累積到 定程度後,派人佔領 H處的旗幟和機器人工廠,然後打下I處的敵 **方陣地,並在此建造車廠生產迫擊砲坦克。**



276



Molten Wanderers

任務目標/

A:消滅監獄的護衛隊並救出POws

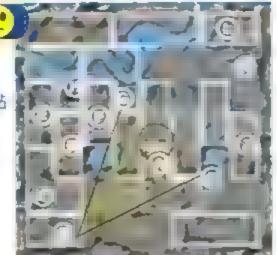
B:安全的保護POWs到空中運輸的撤退點

過關攻略/

A 自滅監獄的護衛隊並救出POWs



合很重要。一開始立刻把基地裡的四名飛彈兵送去佔領A處的旗幟與個堡,輕坦克則在後方護衛;那四名輕步兵則派往西南方佔領旗幟B處與C處的旗幟,一路佔領到D處的機器人工廠與E處的機場。



1、這一關要救出正被押解的 POWs(戰俘),重點在確保解救過程 中不能課POWs死亡,因此時機的配



2、三名建造機器人派一名在基地東北方建機器人工廠,不斷生產飛彈兵,第二名跟著那四名輕步兵建造碉堡穩固陣地,第二名則到A處幫忙維修碉堡。不久後敵方押解POWs的大隊就會經過A處,讓防守的兵力幹掉護衛隊,我方就可以控制POWs了。在攻擊的過程中千萬不要讓POWs受傷,救出POWs後把他們往基地後方送。



B:安全的保續POWs到空中運輸的撤退點

3、接下來在A處再多建一座碉堡穩住基地,然後建造兩座車廠,大 電生產迫擊砲坦克與飛彈兵集結在A

應 -

4、累積一定 兵力後,先派還一 小隊佔領F、G、H 三個旗幟,並在G 處旗幟北邊橋頭與 H處西邊的橋頭建 造碉堡或砲塔來防 樂,如此河流以南

區域便全歸我方所控制了。

5、派A處所集結的大量部隊往 敵方基地進發,可以先馴掉東南邊的 POW營帳,佔領下方的機棚後繼續往 北前進,溝光I、J、K三處的敵方基 地後,直接搗入L處的直升機場,推 毀該處駐守的部隊。

6、嚴後帶著POWS來到直升機 場,讓他們搭乘運輸機離開。



4、隨著兵力的 增多,慢慢將防守線 推到J處的要道。再派 農佔領K、L兩處的旗 並守住L北邊的缺口,隨後把所有的兵力集結在J處。

5、等集結足夠的兵力,一學攻下

M處的敵方基地,繞過東邊的橋樑後,可以找到位於N處的審問所(也可以由 J處直接往東殺過去)。

- C: 救出Zod並夷平萬問所
- 6、派一名工程師佔領審問所,便可救出Zod並引爆審問所。
- D:從東北邊的區升機坪腳離/od小隊

7、先權毀0處直升機棚 旁的砲塔,然後把2od帶到東 北邊的直升機坪,讓他登上 來迎接的直升機。

- E: 佔領或権毀所有敵 人的工廠與指揮站
- 8、最後摧毀地圖上所有 敵方的基地設施。便可順利 過關。







過關攻略/

A: 救出存活的POws

1、一開始立刻把兩名飛獵兵配 上一名建造機器人送上APC。運在A處 佔領旗幟,然後在A處興建一座飛彈 塔,並將飛彈兵留下脇防,再讓APC回 基地。



2、讓墓地的機器人工廠開始生 產飛彈兵,然後把所有的攻擊部隊編 成一隊,往南方的B處進軍;先勤掉該 處入口的兩座碉堡,再把部隊拉近去 **清光附近所有的敵方部隊,隨後派工** 程師來佔領遷裡的建築物 - 一路讓部 隊往東邊,打爆C處的砲塔並佔領旗 幟,並摧毀南邊的橋樑。

3、讓第二輛APC運載一名建造機 器人與剛生產出來的三名火箭兵,前 往D處佔領該處的旗幟,同樣在該處建 造飛彈塔來協防。

4、派一名建造機器人搭乘APC從 主基地往南,來到E處的小島,佔領小 島上的旗幟,並在小島上建造砲塔與 飛彈塔。

The Red Mile

任務目標/

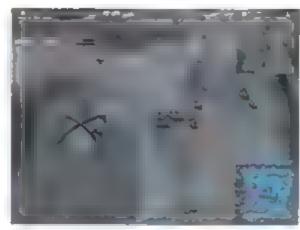
A: 救出存活的POWs

B:扣押CCTV的影片

5、派建造機器人在C康橋頭造 一座碉堡並進駐飛彈兵,不斷讓B處 的基地生產迫擊砲坦克與飛彈兵,並 全部集結到C處·防守由南方源源不



斷段過來的敵人。記得C處東邊也要建造砲塔和飛彈塔,而兩個基地周圍都 要佈滿飛彈塔,防止敵方直升機原原不斷的偷襲。



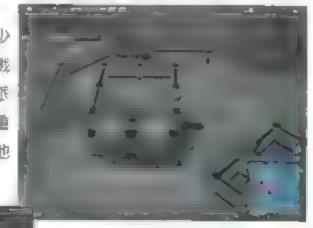
6、派建造機器人到船場修復。 然後大量生產砲艇,防止等一下敵方 驅逐艦的突襲。慢慢的緊積兵力,第 一階段累積的兵力以飛禪兵、中坦克 與追擊砲坦克為主,這時敵人有時會 用飛彈攻擊臺地,所以最好能建造一 座反飛彈站。

7、一旦兵力緊積到一定程度,

帶著大軍從C處住南過橋,朝F處的敵方基地進軍。讓坦克與迫擊砲坦克做 主力,飛彈兵在後方支援並防空,剛剛生產的砲艇體好也能來支援,攻下F 處的旗幟後。在F處東南方的峽□再建造碉堡來防守並整備部隊。

8、補足兵力後,讓F處的部隊繼續往東北方推進,佔領G處的旗幟並在 此設碉堡防守。

9、回基地開始建造機場,至少 建造兩座以上,然後開始大量生產戰 門直升機,至少要生產十架以上:派 邁隊 直升機清光H處大馬的飛彈塔。重 機砲與部隊,一有橫屬就立刻回基地 修復。



10、清光所有H處的敵方武 力後,生產一部運輸機,讓戰鬥 直升機打破m處島上監獄的圍牆。 再救出裡面的POWs。讓他們先佔 韻島上的旗幟,再搭乘運輸機回 基地。



九持。加景片

11、派所有的戰鬥直升機,聯合G 處駐守的我方地面部隊一起往[處前進・ 清光1處所有的敵基地設施後,到G處權 投敵方主基地,再派上程師佔領主基地



西南方的電視台後,讓一名士兵進去拿取影片,接著讓這名士兵與剛剛救 出的POWs登上停機棚上的直升機。便可以過關。

As Seen on TV

任務目標

A:佔領一座全球的通訊塔

B:將CCTV的影片轉播到ZNN的電視中心

C: 摧毀所有干擾傳送的通訊塔

過關攻略/

A:佔領一座全球的通訊塔

1、先把所有動作快的步兵派去佔領 較遠處的旗幟,讓四名輕步兵與一名建造

機器人去佔領A、B兩處的旗幟,讓建造機器人留在A處建造機器人工廠生產 飛彈兵,其他的輕步兵見到B處北邊把僑碗壞掉。

■難易慶篇

2、基地裡的飛彈兵與輕坦克往北走,先佔領C處的旗幟與重廠,然後 前往D處炸毀橋樑。不斷的在基地裡的機器人工廠與剛佔領的車廠生產部 隊,累積一些部隊後,青光E處敵方部隊,然後佔領該處的旗幟和通訊塔,再 派建造機器人在D、E兩處建造碉堡並進駐飛彈兵。



3、這時A處的飛彈兵應該不少了,派 四名進駐B處的碉堡,然後讓建造機器人 在A處橋頭建造碉堡協防;有時西北方會 有敵方的直升機或部隊攻過來,要利用剛 生產的飛彈兵好好來應付。

4、等集結一定數量的部隊後,清光F 處的敵方部隊,派基地裡的Lasser佔領並 進駐該處的通訊塔,便會開始倒數計時。

B:將CCTV的影片轉播到7M的電視中心

5、影片需要五分鐘的時間來轉播,不過轉播到乘四分鐘時,會受到 敵方通訊塔的干擾而暫停,此時目標 改為摧毀敵方通訊塔;這時開始建造機場,至少建造三座以上,大量生產 戰鬥直升機。



C:摧毀所有干擾傳送的通訊塔

6、等直升機生產十多輛後,派 直升機依序摧毀G、H、I的通訊塔, 記得時常回來機場補充彈藥並修復機

身。摧毀所 后後 制 新 任 數計時 知 是 數計 時 便 關





Peek-a-Boo

任務目標/

找出並滲透入情報設施

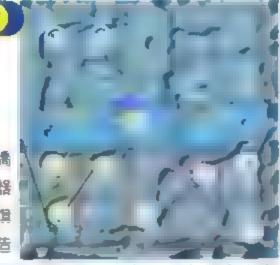
過關攻略。

1、先派所有的車輛來到A處摧毀橋

墩,所有基地裡的機器人帶著建造機器

人·分別往前佔領B、C兩處的橋墩和旗

幟,並讓建造機器人在這三個橋頭前建造





2、派其他的機器人佔領D、E、F、G、H的領地,並在G處的直升機棚 生產戰鬥直升機。

3、多建兩座機棚來生產戰鬥直 升機,再讓直升機前往各據點與飛彈 兵協防,不要生產太多的重輛。









過關攻略/

A: 暗殺Carver

1、這關的 重點同樣是搶 橘頭堡,一開 始立刻要派基

地裡三名最快的輕步兵分別佔領A、 B、C三區的旗幟,尤其是C區的旗幟越 **望佔領越好,可以先派三輛吉普車先** 到C處的橋頭把橋轟掉。佔領後各區 後,分派一名飛彈兵駐防敵方直升機 襲擊,並派其他的部隊支援羈掉橋 頭,防止敵人進逼過來;然後讓建造 機器人在橋頭各建造一座防禦塔,在 附近建造機器人工廠生產飛彈兵送進 去防禦,建造防禦陣地後讓敵人修橋 送部隊過來送死。

任務目標/

A:暗殺Carver/B:找到盒子/C:把盒子帶到撤退點

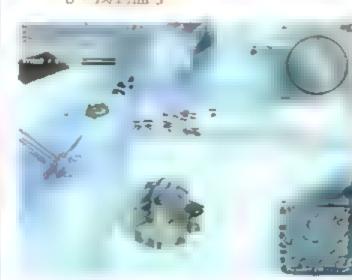
Bench Mark

2、其他的士兵在前往 處 支援時,可以順便佔領關卡西邊 其他的領地。四處會有一些威力 強大的飛彈車可以奪取。奪取後 立刻派往橋頭協助防禦。

3、在A與C處各集結一股軍 力,並分別建造機場生產直升

機、先派A處的部隊過橋打下D、E處的旗幟,讓直升機青掉F處附近的重砲 後,大軍前往G處的徹退點,將撤退點打下來。

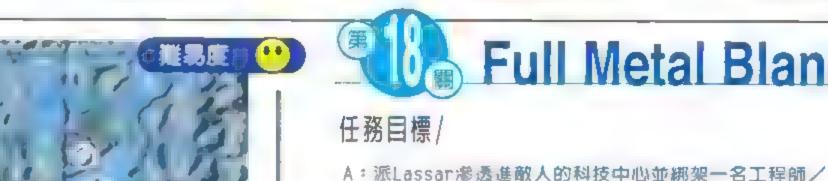
B:找到盒子



4、讓直升機大隊, 商光H處 的部隊與重砲·讓C處的部隊過 來佔領,再派直升機來到1處殺 掉碉堡内的Carver,並派士兵過 來寶取Carver遺留的盒子。

C: 把盒子帶到 撤退點

5、將倉子帶回G獻,我育 的運輸機會過來,讓帶著盒子的 士兵上直升機過關。



B:把掷來的工程師帶回你的指揮中心/C:Lassar必須孝活



師出來感化他。

 所有建築物都開始生產部隊,船廠具。 按兵不動,把造船的資源拿來多建造兩座直升 機棚。大量生產戰鬥廈升機,讓所有生產出來 的戰鬥直升機派駐在E處中間的海域,對付源源 不斷湧來的敵方船艦。

Full Metal Blanket

3、一旦戰鬥直升機夠多,聯合巡洋艦先 炸掉F處的外牆與裡面的飛彈塔,然後把所有陸

續生產出來的戰鬥直升機都派駐在F處。

4、等確定F處守得住,生產一輛運輸機把Lassar載至F處的科技中心。 佔領並進入科技中心裡·鄉一個敵人的工程

B:把綁來的 L程師帶回你的指揮中心 /C:Lassar必須存活

5、把綁來的工程師載回我方基地過關。



A:派、assar 慈透進敵人的科技 中心並綁架一名工程師

1、這一關不用擔領地,我方一 開始就有A、B、C、D四個據點需要守 住,且敵人的攻擊也不會太猛烈。— 開始趕緊生產建造機器人,所有的據 點都要派一個過去建造守衛塔,而據 點下方都建造一座機器人工廠來生產 飛彈兵,派他們進入守衛塔協防。

第刊關

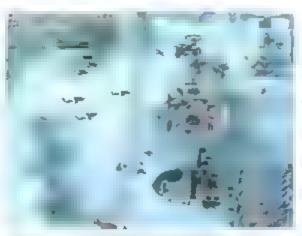
Pass the Parcel

任務目標

把裝置安全的送到撤退點

過關攻略/

1、派一個輕步兵衝到A處佔領旗職並 摧毀橋樑,建造機器人尾隨在後,佔領沿 途的旗職並在B處建造機器人工廠,然後生 產飛彈兵送往A處。



2、讓基地裡的兩輛APC各裝載一 名建造機器人與護送的飛彈兵後出發, 一部渡河佔領C、D兩處的旗幟,在D處 建造防禦陣地,並利用D處的直升機工

廠不斷生產戰鬥魔升機;另一部開到E處的 山腰・佔領這裡的旗

幟後,在此建造至少兩個飛彈塔和 座重砲。

3、把基地裡剩餘的坦克與部隊全帶到F處,讓士兵進 駐碉堡,協同坦克防守對方的攻擊。



4、在各處累積兵力,並在D處 多建造一兩座直升機棚,全力生產戰 門直升機。但數量足夠,先往上清 聯G、H、I三處的敵方火炮,然後將 直升機與部隊佔領駐守這一個地方。

5、繼續累積直升機的數量,等 數量足夠後,從I處往東邊前進,推 毀冶途的飛彈塔(敵人數量非常多。

要記得時常修復直升機)後,來到J處的撤退點,生產一輛運輸機 運載基地裡拿著裝置的飛彈兵, 再凸著剛剛的路線將他送往J處, 下機後帶也到停機場,套上前來 接應的直升機便舞過關。

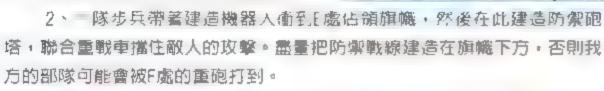


任務目標/

帶Clarke,參透進資料館

過關攻略/

1、先讓A處主墓地的建造機器人上直 升機,送到C處的。扁上佔領旗艦,小島 上也建兩座砲塔,然後至D處建一座機器 人工廠,在此生產飛彈兵配合防翼砲塔協 防。此時B處的墓地也要生產輕坦克。

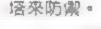




3、第二隊步兵帶署建造機器人,聯

合其他的車輛一口氣衝到G 處建造防禦塔,讓B處的輕 坦克過來支援,並派一名土 兵往南佔領H處的旗幟與機 器人工廠,生產飛彈兵來支 援;其他地方的領地則讓 Clarke到處佔領,而建造機

器人也要不斷生產,並在所有建築物的旁邊盡量多建造飛彈



4、 且佔領T處的旗幟,可以 在直升機棚生產戰鬥直升機。可以的 話。多建造幾座機棚,因為戰鬥直升 機仍然會是本關中最好用的武力。

5、等直升機有一定數量後,派 去摧毀J、K、L附近的敵方部隊和砲 塔,尤其L右方平台上的飛彈塔一定 要先打掉,然後讓G處的部隊過來佔 領旗職。

6、繼續生產大量的直升機,利用機每戰術慢慢蠶食敵方的建築物, 打到M處的敵方基地時,要小心威力 強大的反飛彈基地,一定要有10輛以 上的戰鬥直升機同時攻擊,才有機會 把它摧毀掉。

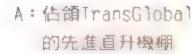


7、摧毀M處的敵人部隊後,只留下資料館來佔領,其他建築全部打掉(包括N處的敵方主基地)。最後把Clarke送進去過關。





過關攻略/



1、先讓基地A的一名 建造機器人與三名飛彈兵, 搭乘APC佔領C處的小島,並

在小島上建造防禦塔,讓飛彈兵進駐;至於C島南方的G島,則同樣派建 藥機器人佔領,並在島上建造飛彈塔 和重砲。



任務目標/

A: 佔領TransGlobal的先進直升機棚

B: 佔領TransGlobal的先進船廠



3、派工程師到處佔領我方陣地裡的所有據 點。敵人的直升機會到處攻擊,所以一定要多 生產飛彈兵來防守。

4、在基地A建造三到四座的機場,全部生產戰鬥直升機,讓這些直升機到戰況比較危急的地方支援一尤其敵方船艦必經之路的H河道。

B: 佔領TransGlobal的先進船廠



A 從監獄裡釋放Horowitz

1、這一關的關鍵在一開始的據點,據點佔得好的話,難度會輕鬆很多。先讓一名建造工程師跟所有的輕步兵上運輸機,送到A處的橋頭佔領旗幟。然後讓對岸的重砲摧毀橋樑,再把重砲量掉,在橋頭建造碉堡來防守:另外派一名步兵佔領東南方的旗幟,這裡的反飛彈站絕對不能讓敵人得手。



Hawaii Psy-cho

任務目標/

A: 從監獄裡釋放Horowitz

B: 源Horowitz安全的撤退

2、讓一輛APC載滿火燄兵,分別放到8、C勝上,在遺兩個萬生產飛彈其和

戰鬥直升機。



3、第三輛APC運載一名建造機器人和飛彈兵來D處的小島。佔領這裡的兩座旗幟後開始建造飛彈塔,再派一名飛彈兵佔領E處的小島。

4、基地裡剩餘的部隊分別佔領F處與G處的 旗幟,並立刻建造機器人工廠與機場生產飛彈兵 與戰鬥直升機來防空

5、多理造幾座機場,等生產足夠的戰鬥直升機後,先打下m處的旗幟,並於運輸機載部隊過來佔領,然後 路往東打回I處的敵方基地,這裡的監獄裡關著Horowitz,但Horowitz身邊佈滿了炸彈,必須生產一位爆破專家送進去,才能平安的將Horowitz救出。

B:讓Horowitz安全的撤退

b 繼續讓直升機構光J處的防禦陣地,再將Horowitz送到J處的停機棚,登上接運的運輸機過關。

第23

Phone a Friend

任務目標/

•難易度世 😃

觀Horowite進入通訊塔聯絡Keeler

過關攻略/

1、先派一名腳程最快的輕步兵,佔領A 處山谷中的旗幟;佔不到也無所謂,不過佔 到的話,整座山谷旁的防禦措施就是你的了 !守不住就把他們實掉,可以換得不少錢。

2、第二部隊來到B處來佔領,並在此建 造一座兵營與防禦塔,來防守來自東邊的攻擊。



3、最後一群部隊移到C戲佔領高 地上的旗幟,又多了一座砲可以協防。

4、讓小兵在西邊的領地四處佔 領,佔到不太用的到的砲塔就賣掉,把 資源送上前方建造防禦措施。



5、在三個前線基地旁都建造機場,大量生產戰鬥直升機來協防。

6、等直升機累積一定的數量,

聯合所有 更升機 青光 D 處的 敵方 通訊 塔周 圖的 敵人,並派工程 師佔領 通訊 塔。

7·派Horowite 進入通訊塔聯絡 Keeler。



Shore Thing

任務目標/

難易度 🛎 😃

摧毀蛇魯岸邊的指揮中心

過關攻略/

1、這一關比較難處理的是敵方的 船艦,假如我方直升機不足的話,面對 驅逐艦幾乎沒有勝算;因此要先守好本 島,再優慢進行跳島攻擊。首先派我方 部隊佔領A、B、C三塊領地,並聯合建 造機器人佈置防禦陣地,而B、C兩處的



橋頭也要打掉。另外D戲的我方基地也要增兵協防。



2、立刻在領地C生產戰鬥直升機協防,其他的陣地也都各建一座。A處的船廠先不要建造,節省一些資源、

3、等直升機累積了十辆,派直升機聯合地面部隊先推毀E,F兩處的 敵方陣地,然後派兵在山鎖佈署重砲

攻擊經過的船

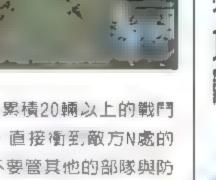


4、接著開始進行跳島戰術。讓APC戰滿建 造機器人,先派直升機來到G處島上層除敵人 並守住,然後讓APC過來放兩個建造機器人, 在島上建造重砲與防空砲後移到下一個島,記 得遭遇敵方攻擊時要派機器人加以修復。



5、在H、I、J、K、L、M六座島 上如法炮製,將敵人基地周圍的島嶼 全部佔領起來,然後大量建造機場來 生產戰鬥直升機。

> 6、累積20輛以上的戰鬥 直升機,直接衝到,敵方N處的 基地。不要管其他的部隊與防 彈塔,一口氣把指揮中心轟掉 就過關。



Storm in a Teacup

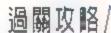
#湯度①

任務目標/

把Zod送進毒蛇司令部

3、其他地方的領地,派 基地裡現有的部隊去佔領,其 中D、E、F這二個領地必須要派 APC或運輸機才能攻下。





1、一開始立刻把間諜往北方 送,能佔多少旗幟就佔多少旗幟,尤 其是沒有駐軍的地方,就算被敵方士 兵佔回去也無所謂,再擔回來就可以 了:不過千萬不要在有駐軍的領地佔 領旗幟,否則會被敵人當場隔殺。

2、在間諜的幫助下,我方不用 再辛辛苦苦地擔領地,只要慢慢擴張 即可。一開始將所有兵力集中再A、B



4、生產大量生產直升機準備攻擊,尤其G處的重砲與飛彈塔一定要先打下;為了減少我方的損傷,可以考慮使用關諜與裝成車來攻擊。方法是讓間諜移往敵方H處的主基地,來到G處的砲塔,讓農皮車在B處鎖定砲塔,然後提快把關諜撤離,數十秒後

你就可以看到敵方一大片被夷為平地了士不過使用震波車 時,100不要摧殺司令部,否則會導致任務失敗。

5、在戰鬥直升機、間諜和震波車的交互運用下,我方可以一路打下I、J的敵方基地,來至戶處的主基地時, 同樣先讓 裏皮重來炸,而直升機保護震波重,大肆破壞後派直升機高 動發兵敗將即可,

6、看光主壓地後。原工程師佔領司令部。然後把Zod逐進去過關。

A to Zed

任務目標/

- A 差進研究設施
- 8 進入情報工廠取回敵人的作戰指令
- C 把指令帶回你的司令部來破解

Trans 3 loba 1的作戰計畫



過關攻略/

1、這一關的地形比較好守, 一開始先派動作最快的輕步兵衝到A 處,中坦克尾隨在後,建造機器人 與飛彈兵見登上APC跟進。到該處立 刻摧毀橋墩,並開始建造防禦陣地; 假如來不及佔領A處的旗幟,也可以先 駐紮在B處。再慢慢往北打



1、這一關的地形比較好守,一開始 先派動作最快的輕步兵衝到A處,中坦党尾 隨在後,建造機器人與飛彈兵則登上APC跟 進。到該處立刻摧毀橋墩,並開始建造防 禦陣地:假如來不及佔領A處的旗幟,也可 以先駐紮在B處,再慢慢往北打。

2、另外派一群比較少的部隊來到C

處,佔領旗鐵並摧毀橋墩,然後同樣在此建造防禦陣地,敵人不太會從這裡進攻,因此只要建造一座守衛塔並放入飛彈兵即可,

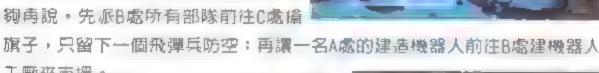
Bomb Voyage

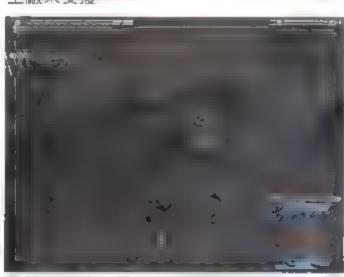
任務目標/

摧毀所有TransGlobal的製造工廠

過關攻略/

1、我方基地分為A、B兩處,其中B處有個傳送站,我方可以在其它地方再建造另外的傳送站來傳送部隊; 不過傳送站不便宜,最好等到資原足 夠再說。先派B處所有部隊前往C處搶





2、在A處的我方部隊兵分 兩路,一小部份,沿路佔領旗 幟,來到D處佔領旗職後在此建

造防禦陣地:另一小隊在西過河來到衝到F處,盡可能佔到E處的機場,之後 能佔多少領地就算多少。



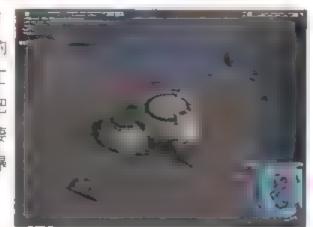
3、D處與E處都可以興建船場。 但先把資源投入防禦陣地與建造機 場。然後讓直升機協助A、C兩處防 守,小心對方的驅逐艦。

4、一旦累積足夠的值升機,先 攻下F處的敵方基地與船廠;在此派 步兵進駐,建造機器人工廠和車 廠,開始生產間諜和需波車

B: 進入情報工廠取回敵人的作戰指令/ 把指令帶回你的司令

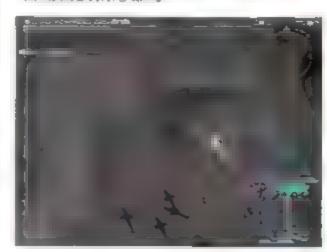
部來破解TransGlobal的作戰計畫

6、在五分鐘內清光基地G裡的 敵方部隊,派工程師佔領情報工廠,並坐上直升機送回基地:要把 情報送回司令部,所以動作一定要 快,否則時間一到,建築物便會爆 炸而導致任務失敗。





3、開始在C、D、E三處佈署防禦陣地,其中C處河邊的重砲與飛彈塔守不住就賣掉,而我方的部隊也盡量不要靠近河邊,以免遭受艦砲攻擊;等C處部隊累積到一定程度,先往北打下F處附近的製造工廠。摧毀時小心不要讓部隊靠太近,否則震皮會傷害到我方部隊。



4、繼續生產戰鬥直升機,派十 架左右,是 6處附近的敵方工廠:然 後讓E處的我方部隊慢慢往北推進, 多生產一些震波車,最後聯合直升機 摧毀H處的敵方工廠過關。



N字特攻隊



F213

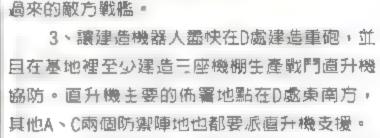
Double Bubble

任務目標/

- A 摧毀IransGlobal的空軍基地
- B 權毀IransGlobal的海軍設施
- C 摧毀敵人的指揮中心

2、派基地裡其他部隊四處去佔領 旗幟,把坦克集中到C處摧毀橋墩,然後

派建造機器人載此建砲台:射程較長的重坦克則全部派到D處,應付等一下



4、等防禦妥當,讓直升機做先鋒,開始 從A處往東北方推進:陸續佔領E、F、G三處旗

幟·並在F處西北邊的橋墩與G處北邊的隘口建造砲台來防守。

5、在主基地生產震放車和關課。開始往H處的空軍基地進軍;讓直升機保護震皮車。間諜進去控勘,然後用震放車逐一震爆H處的空軍基地。

准设IransGlobal的海单设施

6、同樣在F處建造車廠生產農皮 車與關課,然後隔岸清掉I處的海軍基 地。

崔豐賴人的指揮中心

7、最後聯合H處與I處的部隊。一 起摧毀J處敵人的指揮中心過關。







過關攻略/

4:推設TransGlobal的空車基地

1、一開始先讓建造工程師上 APC·另一個建造工程師聯合所有的飛彈兵登上運輸機·讓運輸機在直升機 的護衛下衝到A處·佔領旗幟並建造防 樂塔·把所有的飛彈兵都裝進去:APC 則帶到B處的小馬·讓建造工程師下華 建重砲和飛彈塔·另一輛APC則運載雷 射兵前往A處支援。

過關攻略/

A: 找到並支援駐防地要塞

1、一開始我方會有一堆輕坦克 降落在A處,把他們全部移往B處的我 方基地;沿途若遇到敵人就派一個往 基地衝,其他坦克集中火力來反擊。



Home Improvements

任務目標/

- A 找到並支援駐防地要塞
- B 確保財防地要塞的指揮中心完好無缺
- C 撐20分鐘等待大量援軍部隊的馳援
- 0 一旦援重抵達、危除敵方的指揮中心



B:確保駐防地要塞的指揮中 , 分好無缺

2、一到達我方基地,立刻實 掉指揮中心周圍的四座砲塔,因為 等一下基地除了碉堡以外的防禦措 施都會被感染,還不如趁沒被感染 前儘早賣掉:因此基地這堆建造機 器人一定要好好保護,因為死掉後 就不能再生產了。





War and Pieces

任務目標/

・難易度 🛚 😃 🛚

在我方體盾失效前摧毀敵人的議院

過關攻略/

1、我方的部隊分別在A、B兩處,派A處的部隊衝到C處據守,B處的部隊則至少要衝到D處,其他的據點分別派小兵去佔領;小心敵人的直升機偷襲,盡量讓飛彈兵散佈在四周。



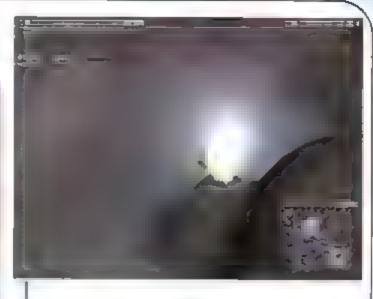
3、在B、D兩處不斷增兵,尤其兩身 最好各自有兩個機場生產戰鬥查升機,並 在兩處船廠生產戰鬥巡洋艦;派D處的戰鬥 巡洋艦配合APC,在直升機的護航下佔下F 處的小島。接着兵分爾路,路由B處轉過



2、在8、D兩處佈署防禁學 地,然後派APC載兩名飛彈兵與 一名建造機器人,來到£處小島 佔領並建造飛彈塔與砲塔,耐人 的APC及多久就會動過來,課飛 彈兵來對付



G處往南進攻,以直升機和戰鬥巡洋艦當主力部隊,打完敵方設施後,派我 方士兵佔領,一直打到H處為止,另一隊則構造I處往西打到J處



4、這時我方會派運輸機送來援軍,裡面會有震波車,配合自己生產的震波車繼續從H、J往K處進攻,一路炸到K處的下方;先派間諜登上山頂確定議院的位置,然後讓震波車摧毀周圍的飛彈塔,最後派護衛的直升機摧毀議院過關。



3、將四個角落碉堡裡的士兵全部徽 出,只留下火箭兵和雷射兵,其他全派出去 佔領區域,尤其地圖 割團的區域一定要先佔 領,一佔領完趕緊去佔領其它地方,遇到敵 人就快跑,就算被佔回去也無所講;基地裡 的火箭兵和雷射兵平均分配在四個碉堡中, 每個碉堡至少都要一個火箭兵



4、派建造機器人把碉堡修好、每個碉堡多派一名戰車協防,然後多建 兩座機器人工廠,並在我方指揮中心上下各建一座碉堡。讓兩座機器人工廠 生產飛彈兵補充到碉堡裡面去,另一座機器人工廠生產至少兩名間諜,到處 去佔領領地。佔領時小心周圍每無敵人或砲塔,否則會遭到攻擊

C: 撐20分鐘等待大量援軍部隊的馳援



5、敵人會不斷派人從四角來襲。被攻擊主刻讓建造機器人來修復碉堡、若智謀有四處去佔領領地,我有資金便會較為充足,這時開始建造兩座以上的機場生產戰鬥直升機來協防。等20分鐘過去後,我有就會有一堆部隊抵達。

:一旦援軍抵達· 影除敵方 的指揮中心

6、在我方援軍抵達後,敵人會開始派震波車前來攻擊與飛機前來攻擊,一不小心就會損失慘重。這時要不斷生產戰鬥直升機,把機場的集結點設在C處的敵方必經之路。且確保這裡的直升機數量充足,絕對不能讓敵人的震波車通過。

7、接著派我戶援軍的震波車摧毀 D處的敵方基地,然後派飛彈兵每兩人 一組佔據所有西南邊的領地;而東南邊 的領地在直升機摧毀£處的砲塔後,也 可以開始派兵來佔領。

8、等直升機累積到一定數量,掩 護間諜與震波車襲爆F處的敵方指揮中 心過關。





關卡戰術解析

遙遠的宇宙中·歐姆尼聯邦和薩 費爾特共和國始終爭戰不休·一場決 定性大戰的爆發·使得一群身負宇宙 和平使命的美麗dolls必須擔起保衛 家園的重責大任·故事也因此而展開

日本工畫堂出品的《特勤機甲隊》 系列·在日本一直是頗受歡迎的超人 氣作品·然而也一直維持著"有點" 難度的風格·雖然關卡數不多·但是

不花點功夫可是不行的。卻不 外是一種挑戰,破關後的 驚喜更是無以言喻喔!

作戰前簡報

《特勤機甲隊4》這次共有13道關卡,雖然每一道關卡的任務都不一樣,也各有特色,但為了遊戲進行順利,有幾個共通點可是不能不注意的喔!

1. 從未碰過《特勤機甲隊》系列的玩家們,一定會被遊戲最先的人質配置、武器和運輸工具名稱給福昏了頭,不知該從何下手。

首先,一定要先瞭解所 指派進行任務的狀況和地 圖:接蓋要好好注意每個任 務前的所有重要提示,再到



成小隊。在選擇所要搭乘的loader和運送工具,以及如何配置適合該關卡的



武器配備,都要留意前面的任務 說明,裡面會有重要的提示喔! 最後要慎選我方部隊降落的地 點,這往往關係著這場戰役的成

2.《特動機甲隊4》有個特別之處,即是前面的任務尚未完成,也可繼續進行下一個關卡; 但要注意;若最高指揮官諾安,

裴爾死亡或任務成功率太低,還是會難遇game over的命運喔!

3. 在地圖上發現有黃色區塊的地區時,通常都代表著此地有特殊率

件,要過去調查一番。

4.只要有餘力,儘可能 在每一關任務中讓最高指揮 官諾安·裴爾多消威一些敵 人,賺取多一點的經驗值; 如此一來諾安·裴爾才能夠 升職,而其他的dolls(諾 安·裴爾的屬下)也才會有 機會再往上晉升。

| Martin | M

5 遇到森林地形時,要 善善用加農炮和導彈系的武器,但因為加農炮的威力不大,建議多配備一些導



6 要主意敵人的M8SC (敵方偵查部隊) 此種偵查 部隊可遠遠察看到我方行動 · 必須趁早消滅之 · 以避冤 敵人發現我方行蹤而大學來 聲。

關卡戰術詳解

第 1 關

雖然這是遊戲中的第一道關卡,但 是可別太小看它;筆者為了過此關,可 是實了不少苦心喔!

【任務】

薩烏斯·渥吉尼亞州的尼斯地區的 135輸送中隊遭受襲擊·我方部隊必須要 去支援,並讓其順利撤退。

達成任務方式有二種(擇其一):

- 1. 讓我方80%的車輛部隊退守到區域之外,之後我方部隊再行撤退。
- 2.在限制時間內將敵軍全數消威。

【我方部隊編制】

本關分派成員共8人,部隊編制分成地上部隊6人、航空部隊2人。

【配備】

此關不用特別在意配備的問題。儘管挑選自己審歡的;把握一個原則。只要均等地將X5+、X5+C、X5R編組即可。

【作敞策略須知】

本關的敵人大致分佈在橋的兩側和敵佈在城續四處,在前進索敵時,四周 的樹木也是不錯的障蔽物,可以好好利用。



我方軍隊的任務是接救位於敵陣中的第135輛送中隊,但由於薩責爾特軍的GT-1、GT-4部隊很接近第135輛送中隊,因此輸送中隊會很容易被敵人自無:為避免此種情况,小隊必須要派遣一個部隊到敵中央保護,特別是位於 X:76、Y:8的輸送車、因為和位於 X:78、Y:10 的M8SC很近,所以也加倍危險。

在對付薩費爾特軍的這段期間 內,先讓嚴東方的兩台運輸車按兵不動,剩下的六台運輸車則移動到橋的 東側。

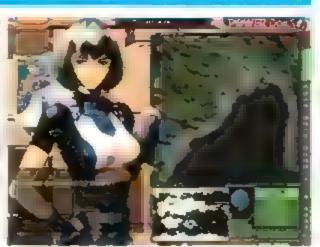
當我方部隊將城鎮中的薩費爾特 軍掃蕩完畢之後,再把最東邊的兩台 運輸車移動過去到橋的東邊;而當破 壞位於柬側河,橋的南北側的賽費爾 特軍的車輛之後,輸送中隊便可朝西 方移動,並離開北地圖。



其實任務只要在所有部隊到達西方之後就可結束了,可是若要讓角色的能力値成長的話,大可以等待薩費爾特軍的援軍到來之後再消滅他們,這樣也可 賺賺經驗值。

【過關後的補充人員/兵器】

過關後會增加地上部隊3位,航空部隊2位,沒有新兵器。





■本際地區

這是一個東西旬的長條狀地圖 ·在地圖的西側有一條南北向的河 ·在地圖中央延伸至東方是較為 平坦的地勢·屬於城鎮地區,至於 135輸送中隊就是雜在城鎖地區其 中。







薩竇爾特軍隊的猛烈突襲,著實讓 人措手不及上

位於東魯卡魯州的第23前線補給基 地被薩蘭爾特的東側軍所襲擊,現正陷 於被包圍當中:雖然我方已經派出了救 援部隊,但卻遭敵人妨礙而延遲。



本關的目的就是要讓我方部隊快速 地達到此基地,並防衛之。我方援軍預 定到達時刻為16:00,所以無論如何都 得撐到那時候。

達成任務方式有工糧(擇其一):

- 1. 我方援軍到達之前死守墓地。
- 2. 在我方援軍抵達前將敵方部隊全 數殲滅。



■本關地圖

這是一個略朝東西向擴展的地 圖,第23前線補給基地就在地圖中央 靠近東方的地方。地圖的西北、北 方、東南地方為山丘地形、西南方為 平地,在地圖的西、北、南方皆有通 往基地的道路。

【我方部隊編制】

本關分派成員共13人 · 可用9個人編成3個Loader小隊;此外還有兩台 車輛、兩台戰鬥機、一台輸送機可以編成。這是首次出現高高度輸送的這種 方式:不過不用太在意就是了。

此關只要隨玩家裝配自己喜歡的兵器就好,但要注意的是嚴好平均分 ©CX5+ \ X5+C \ X5R ∘

由於對方有直升機。最好帶著對空準度與火力強大的武器為佳。

【作戰策略須知】

我方部隊一接近補給基地 的團編,就可以和守備隊對話 了:接著守備隊就會成為我方 的部隊。由於這個作戰僅能選 擇由高高度降下,因此若降下 位置的不同,戰略方式也會隨 之改變。



由於我方部隊降下之後。

守備隊便會遭受敵方攻擊,所以在Loader部隊中,最少也要派出一個小隊去 接觸補給基地,並讓守備隊納入我方的指揮之下,再將由西方和北方攻擊而



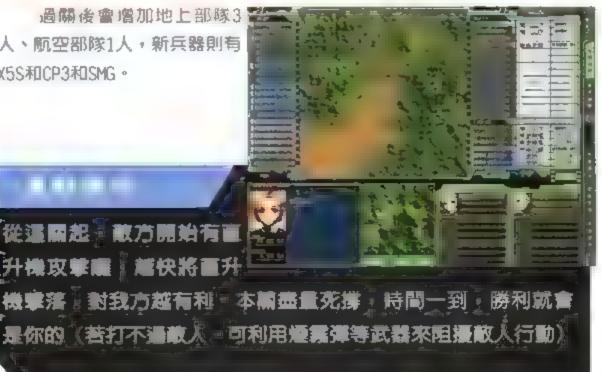
來的敵人殲滅即可。因為有一些 敵人不會主動攻擊,所以要全數 肖威他們的語·就用索敵系統找 出他們並全數破壞吧!補給基地 有物資:有需要的話就盡慣使用

事堂上,即使本關的守備隊 被全戚了,作戰也不會因此而結 東,還有敵人即使入侵補給基

地,也不會破壞寒地;換句結說,不用特意保護守備隊與補給基地,只要我 方的Dolls不要被全滅,作戰就算成功了。

【過關後的補充人員/兵器】

過關後會增加地上部隊3 人、航空部隊1人,新兵器則有 X5S和CP3和SMG。



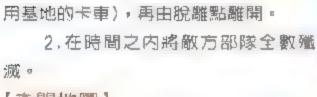
特勤機甲隊内部常常會有事件發生,多半與Dolls之前的成員有關。

[1壬務]

我方的工兵被敵方拘留在西卡力阿 力某個都市的俘虜收容所內,我方必須 於時間之内將士兵救出。

達成任務方式有二種(擇其一)

- 1,在時間之内將俘虜全數數出(使 用基地的卡車),再由脫離點離開。
- 2,在時間之內將敵方部隊全數殲





【本關地圖】

地圖的形狀接近正方形。在地圖的東部有個基地,地圖的西半部份是個小 丘陵,收容所就在丘陵的中央,地圖的東半邊則為平地。



····【我方部隊編制】

此關有6個成員,共有兩個 Loader小隊。此關不會有空中與車輛 的支援。

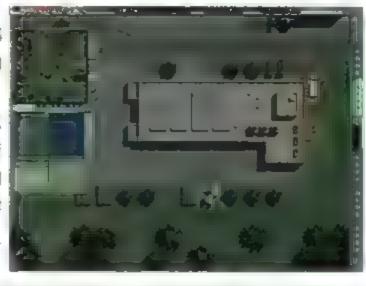
【配備】

本關要平均分配X5+、X5+C、 X5R。由於收容所被山丘所包圍,建議 裝備R兵器(加震炮或散彈砲等)和探

測器,會比較容易逐行任務:擅用煙霧彈的話,也會有不錯的效果。還有敵方 有直升機,因此也要記得帶著對空準度和火力較高的兵器。

【作戰策前員更】

只要接近基地・就可和我方部 隊對話,接著部隊便會納入我方的 指揮之下。因為收容所在山丘上。 又加上附近的樹木相當茂盛 • 所以 索敵困難度高。僅能以一邊進行警 戒移動搜索敵人,再一邊破壞;即 使無法做到,也不要立即接近收容 所,因為只要一被敵人發現,敵人 就會破壞收容所,任務即告結束。



雖然要花費多一點時間,但最好從北側接近:由於敵方有直升機,若一被 發現,就會很麻煩,最好是一發現直升機後,就宜即集中火力將之聲落。即使 不乘坐卡車脫離,只要將敵軍全滅的話,任務也可成功,因此覺得時間上來不



及的話,可將目標改成將敵人全 數 肖威·也許會簡單傳多;至於 要救出被俘虜的我方人員,只要 将卡車移動到收容所即可。

【過關時的補充人員/兵器】

將會稱充地上部隊3人、航空 部隊1人。沒有補充新兵器。



■本關地區

這是一個點朝東西向擴展的地 置·第23前線補給基地就在地圖中央 靠近東方的地方。地圖的西北、北 方、東南地市為山丘地形・西南方為 平地, 在地壩的西、北、南方皆有通 往基地的道路。



特勤 過機甲隊



第 4 關

這關有以前的成員·若能在降客時與敵方援軍到達之際好好處理的話,就無大礙了。



[4] [7]

位於實拉克工業地帶西部的敵方 鐵路基地,預計明日13:25時將有據 帶重要機密的貨物列車經過。此關的 目的即是前往位於實拉克西部的哥可 斯吉斯自治區,襲擊鐵路基地以奪取 重要機密。

達成任務方式必須要符合

首先,要破壞變電所與控制中心 兩方,讓敵軍的列車停在附近的車 站:接著調查列車以釋取軍事機密, 之後再從脫離點離開。



本盟地圖

慶東西狹長型的地圖。地圖的北 方為山丘,其後為平地,變電所位於地 圖的西南方,控制中心位於地圖的中 央,車站則在北方。

【我与上版《专】

成費有9人。3小隊 Loader人員。有航空支援與 重輛支援。這關除了高高度 輸送之外,還可選擇通常輸 送和強襲輸送。

【配備】

要平均分配 X 5 + 、 X5S、X5+C、X5R。因為敵 方有直升機,最好帶有對







在開始時會和游擊 隊對話,之後就會納入我 方麾下,然後即可當作我 方雕下,然後即可當作我 方部隊來指揮。降落之 後,即炙播蕩變電所與控 制中心附近的敵人,並裝 實炸藥;接著將車站附近 的敵人掃蕩光,以防被敵 人的援軍入侵。

一旦列車停下之後 · 就調查貨物以棄取機密

接着一邊對付敵方援軍 ■一邊離開 ●由於溫次的作戰目的並不是要將敵方全數,肖威 ■因此一定要從脫離點離開 ●

【而一等的一点不从前了兵器】

■層观趣上部隊3人、航空部隊1人、新兵器貝增加了X5RR。



第 5 關

在此關中,儘可能的不要因為忙於打敵人,打到忘記要找敵方的基地。 【任務】

我方得到了最新情報・得知 敵對的游擊隊中最具規模的勢力 之一一卡魯阿斯解放戰線的基地 所在,希望能夠盡快前往當地, 將敵方的基地徹底破壞、若能夠 將這個受到薩豐爾特支援的組織 瓦解的話,對我方戰力會是一個 很大的鼓舞。

達成任務方式必須要符合

摆一

- 1. 將敵方的游擊基地全毀。(共五個基地)
- 2 消滅所有敵軍。



[打下了大了工]

Loader共分3小隊、有9個隊 員。有航空部隊支援。

" T

要平均分配X5S、X5+C、 X5R、X5RR。為了要破壞基地,必 價帶署TX58高性能炸藥與手榴 彈:即便沒有裝備·也能進入地

圖上的基地貨櫃取得,破關不會 有問題。多攜帶榴彈砲系列的裝 備還是有益處的,除了可以用來 破壞基地以外,也能夠用來破壞 樹木;因為地圖上的山丘滿佈樹 木,所以若有裝備導彈系列的東 西的話,可先炸掉樹林,對作戰 較有利,



愿從北方降藩。從南方降藩的話相當浪費時間。因為從地圖南部的平 地降落後,勢必從東側的山丘登上。將遭遇很多敵人,會拖延相當多 的時間,因此較不易,若再以逆時針的方向將敵人依序打倒之後,實 發現北方的敵方援軍已經等待多時了。打倒他們。就要花掉不少時間 和精力

要注意瀑布中也會出現游擊隊。因為此關地圖佈滿樹木。所以容易跟 游擊隊混淆,但只要注意若是遇到敵方基地的話。都隊即無法行走 雖然搜索基地很麻煩但為了過關。請多費一些耐心走過所有地圖吧! 不過此關較為特別的是,即使沒有把基地全數破壞。但將敵方全數消 的話。也是可以過關。還有敵方的基地裡頭有放著裝備興彈藥的實 櫃,請有效利用吧



■本製地圖

慶於南北狹長型地圖・地圖的 南军部是平地,有一條河 由北往 南元:北方有一值景而,地圖北方 是山丘。

.

即使從北方降客,輸送機也不會 被擊落。因此可選擇由北方降落和入 侵。一接近地圖中央的暴布,便會出現 要所要調查愚布的指示:將愚布周邊的 敵人打倒之後,再來應付敵方援軍。將 地圖北方的敵軍提薦一空後,就開始破 壞西北方的基地、調查量而之後,就會 發現原來此地即是基地,因此要連帰布 一併破壞,之後再以順時針的方向移 動,一邊打倒敵人一邊破壞基地,包含 暴布在内的五個基地都被破壞後、游擊 母侧性精度。



【過朝時的補充人員 兵器】

加入了兩名新的地上部隊成員, 這也是最後加入的新隊員。 沒有新的兵

第 6 額

在 這個 地圖上只要選對正確降落 位置 · 破關就會很容易 · 重點在於選對 降落位置 ·



[1] (7)

對於我國及敵國來說,有一條橫跨東西、地位相當重要的幹線道路 國 道208號線,其沿線的台地已經被隨實 關特軍給優佔了:但為確保我方的輸送 路線順利,讓前線的作戰變得更有利, 因此非將國道208號線佔據不可。

達成任務方式必須要符合

破壞敵方的所有砲台,讓敵方失去力量;當任務終了後,便從作戰區域 脫離。



■本器地圖

展於東西狹長型的地區,地區 的東半部為平地,西半部為台地, 國道208號線則由東至西穿越地區 中央。

墨量別選擇在東方的平地上降源

【我方部隊編制】

有四個Loader小隊,共有 12人。有航空支援、車輛支援。

配備

要平均分配X5S、X5+C、 X5RR。由於地形為丘陵,也有 相當多的樹木,若裝備導向飛 彈的話會比較輕鬆。



(f, ,, e & ,, 1])

一開始時所有我方的部隊都 會納入玩家的指揮之下,聽命於玩 家的命令。首先必須選定降落方式 與地點,建議最好不要降落在地圖 東邊的平地,若由此朝西方前進的 話,敵方的炮火與導彈便會朝那兒 東中發射,變得寸步難行;只要走 鎖一步便會全盤皆輸,風險太大,

這裡可以選擇通常降各或強襲降潛·當選擇通常降害之際。由於成員 們會被分散、無去降落到玩家想要的地點。因此還是選擇強襲降客為佳;至





夠充裕的話,最好將所有敵人全數艦威,因為敵人全滅的話,不用脫離也會 被視為作戰任務完成。

第 7 關

搜索博士的確得花上一些時間,但看完這篇後,就不會花太多時間在搜索博士上了。

[任務]

呼聲極高、被稱作是薩實爾特 最棒頭腦的高登曼博士,表明了即 將亡命於歐姆尼聯邦的立場,並要 求歐姆尼聯邦政治庇護。此事被薩 實爾特得知並追擊,使得博士所乘



坐的/S 630掉答在國境附近的海岸。請追即前往現場,並確保博士的安全。

達成任務方式必須要符合:

搜索墜落的VS-630,並且救出博士。位於作戰區域的南方的脫離地點,將 在11:18之後的15分鐘之內,會有一艘層水艇浮上來並載走博士。



【我方部隊編制】

有一個Loader小隊,一小隊有 一個人,無航空及炮擊的支援。

【配備】

雖說要找尋博士,但也無必要使用索敵型的機型,因為要遂行任務時不與敵人交戰是不太可能的。 只需 台Loader找尋博士即可,至 齡要採取哪一種作戰方式,則依所

選定的機種而定:若想與敵正面交戰的話,選擇兩台x5S與x5RR、若完全不想與 敵交戰的話,就選擇三台x5+C吧!所裝備的武器並無特別要主要的,但 定要 裝備被動傳感器。

(作戰 彩贈 頁知.)

輸送機在西北方向飛去的話,會出現要玩家在附近搜索的指示。在 X 23 Y · 5 的地方會和博士對話。降客地點和輸送機間的最短距離中,因為是寸草不生的平地,若在此方向前進,遲早會被敵人發現,所以想避冤戰鬥的話,就沿著每岸線往西前進。若欲交戰的話,就從每岸上平地之後再等待敵人過來。

若要沿著每岸線西進,就要通過輸送機南方的山丘西側,並從西方接近輸送機;由於輸送機的周蘭有數台敵機在偵查,故我方行蹤 定會被發現,如果派出二台我方機出擊,就會有一台不會受到土機,便可以順利到輸送機旁調查了。調查之後,會發現博士已經離開輸送機,接著往輸送機西北方的 X:23 Y:5 位置就可發現博士,最後再順著原路回去到脫離點,途中在輸送機南方的 上丘上會發現敵機,以近身戰就可以解決了。

如果不想與敵交戰,直接前往脫離地點時,就在脫出點附近的海岸埋伏,等待數人過來;不過要小心一點:由於附近有不少敵機,若一疏忍的話,就會被敵軍逮到,此時只要往海岸移動,就不會被發現。

如果想要在降落之後與敵交戰的話,可以直接朝輸送機的方向 移動,或者繞道由海岸線方向皆可。如果直接朝輸送機方向移動的 話,會立刻被數台敵機發現,馬上會遭受導彈攻擊;應付完這些攻擊後,接著同樣要調查輸送機,並往西北方前進即可。別忘了一定 要調查輸送機,不然就無法找到博士。

即使將四周敵人全數消滅,在時間上應該也還算充裕,所以試 署以將敵人全數殲滅為努力目標也不壞;不過將敵人全數破壞後也 不會過關,仍然保護博士要到脫離點才行。



■本器地圖

本黎麗正方形的」地圖, 地圖 的菊邊是每岸, 地圖是屬於平緩的 斜坡,長素農密的樹木。





有三台新型的 loader可使用 其它像是四台X-5S和两台X-5RR 也不薪》由於歐方援軍的規模 相當龐大是在彈棄方面會有不 舞的現象發生 此時建職將 台X5+C來替代X-5S也是個不鋪 的選擇

敵軍配置了直升機。加上敵方 援軍也有直升機。因此最好事 先裝備針對直升機用的連發機 關權或類似的武器。剩下的就 可依喜好來配置。雖然可用 XT58高性能炸藥來破壞橋。但 即使不破壞檔也可過關。故不 用特地去裝備它

至於新補充的Toader的裝備 要活用它們的特性 例如 XB-10要裝備專用的NMS-2兩用導 彈爭手腕則裝備所喜好的裝備 即可: XD-10要裝備NCS-88M加 震砲,手腕也同樣裝備自己所 喜歡的配備即可。XE-10就把專 用的CSX-175裝備在肩膀上。往 K155裝備在手腕上

此關軍小心。不要太大意。達 照指示走,小心**藏得**萬年船



敵人的援軍如排山倒海般的攻過 來,會讓玩家圖法招架,彈藥方面有 可能產生不足的現象。所以必須要好 好活用 loader的特件。

() 我軍的輸送部隊在南約克地 方的山岳地帶遭受敵襲,並發出求救 訊號,我們要前在該地點拯救輸送部 隊、由於該部隊帶著一些極機密的貨 物,所以不能被敵方奪取或破壞,再 怎樣也要守住輸送部隊及機密的貨

達成任務方式必須要符合、三擇)

往北方的區域(五台中得选掉四台以上 有一條道路和以南方為起點的道路相交),隨後我方也必須從此區域脫離。

2 在時間内將敵方全數消滅。



慶於正常形的] 地圖 , 地形應] 岳地形。在中間有一條響曲綿延的河 · 在河 上游有一座橋、從東北到西 1 在時間内讓我方的輸送部隊进 南有 條道路模互・従東南海起點・也 在一起。

【注 有 制 】 有三個 loader 小隊,共有9個隊團。有航空支援、砲艇 支援。

行動。首先三個小隊的路警地點都必須選擇在地圖南端的几斤上,這裡有三 台loader及一台直升機、請互即把它們消滅;特別是直升機,其神出鬼沒的 特性讓我方根難掌握其行蹤、因此必須先消滅、以免增加不必要的損害。 將這些敵軍都消滅後,就把卡車移動到地圖中央的橋之前方,儘可能離橋滾 一些,為了不讓從東南方來的敵援軍捕捉其行蹤,最好是移動到曲流的左岸 轉變地帶。

至於 loader則兵分為三,一方要防備由東南來的援軍。故將位置移動 到比卡車更南方的地帶·這裡只要配置兩台X5S和一台X5RR就夠了。另一方 則防備由西南方攻入的敵方援軍,將它們配置在西南方橋的東側,面對由西 南方來的車輛部隊、雖然優庸派出一台XE-10和一台X5RR就足夠了,但由於 會有兩台直升機攻過來,故建議派出兩台對直升機用的X5S。

橋的北側也有一台敵方初級配備的直升機、所以這裡必須面對三台頁 升機。順帶一提,XD-10也可用來對付直升機,攻擊直升機將請在橋上攻 整、要將三台直升機全數擊客也許會有點困難,不過最少也要擊落兩台。 XB 10的對空防禦力比想像中還低,因此在攻擊直升機時會有點危險,不過 它的肩膀上装備了火箭筒。因此以它來攻擊直升機也不錯,拿它與XE-10一 起攻擊車輛也值得推薦。

從13 - 02 10開始到13 : 13 : 00遣段時間内 - 援軍會從西南方向攻 來,將這些車輛全數破壞之後,就讓x5RR、XD-10、XE-10北上,至於兩台 X5S與XB 10就往東移動,以防備東南來的敵軍、至於從東南方來的援軍。會 在13 13:10到13·28·30這段時間内過來,雖然只要兩台 loader就足以應

> 付它們,但為安全起見,可以派出我方同伴的。 loader與戰車應戰·從西方移動而來的loader 也會陸續抵達,並參加攻擊行動。

> 在這段期間内,利用由西側北上的XD-10 將位於地圖中央橋西北方的敵人全數破壞: 隨後和X5RR一起往橋移動,此時讓X5RR停留在 橋頭:因為在橋上的話,比較好狙擊直升機。



將從東南方來的援軍全數解決之後,派一台loader往地圖中央的橋上移動,因為在橋的東側有直升機在監旋,因此可將其擊墜。擊落這台直升機之後,就移動卡車,不過在13:29:10時,敵人的loader會由北方的西側南下,因此我軍必須北上到曲流的左岸轉彎地帶圍堵敵軍,此時派X5RR、X0-10、與兩台X5S北上,移動到北方橋的前方,當敵方一南下後,隨即破壞它們,此時最好也順便擊落附近的直升機。

在13:34:10的時候, 敵方10ader會在地圖中央偏西的交叉路口附近降落, 此時讓剛剛北上的10ader南下, 將之破壞。在13:38:10之後, 援軍(包含直升機) 會從南方建來,由於直升機會直接北上,因此在地圖中央的橋的東側埋伏,並將其擊落;至於其它的車輛會從西側的道路北上,請在交叉路口附近迎擊。如果沒打算將敵軍全數殲滅的話,直接北上也無所謂。

在13:39:10與13:44:10時,loader會分別從北橋的北側與東側分別降落,破壞它們之後,就準備脫離吧!若是放任敵方援軍不管,而直接北上的話,在脫離時就會變得比較棘手,儘可能在敵軍一出現時就進行破壞。

戰蓄敵方的空降部隊的輸送機·會全部由南進入地圖往北上移動,只要在南端的丘陵上配置著幾台loader,就可以把輸送機擊落;如果不想讓敵方的loader降落在北橋附近的話,就可以用這一招。

(Ap 10) 專用的專彈數很多,除此之外並無太大的優點,不過可對空發射。

【XD-10】從這個地圖開始之後,敵人 就會開始使用XS2RR了,因此這種能夠 破壞此類索敵型loader的loader就變 得相當重要了。

【XE-10】 屑膀上裝備的CSX-175威力相當職人,兩發便可破壞戰車,如果是戰車以外的車輛部隊,僅只一發便可破壞。但相對的,它只要一被敵人接近就只能乖乖的等死囉!

【過關之後補充的兵器】

有補充新的兵器GCX-210

第9日

跟前一關比較起來,本關可是簡單多 了。雖然是替入地下基地,但請注意,這並 不是最後一關。

社務」從我方的情報部隊所得手的最新情報,得知了敵方祕密研究設施的地點。據我們研判。在其設施之内正在進行新loader的開發。接下來的任務就是奪取敵方新型loader的機密,並破壞工廠。

達成任務方式必須要符合:

找出敵方地下基地的入口,並入侵(使用TX炸藥)。

奪取敵方機密情報之後,炸掉敵方基地 (將TX炸藥設置在三個地方),在17:20之前 脫離地下基地。

【我方部隊編制】 loader有三小隊,由九人組成。此關無航空支援與炮擊支援。

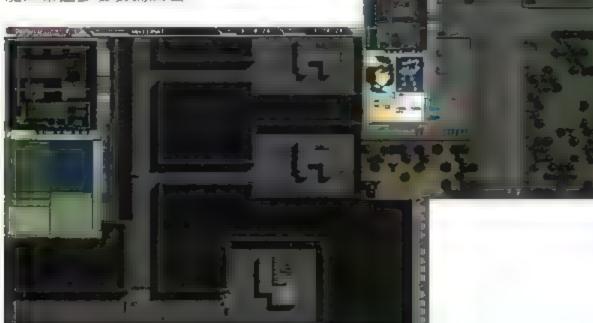
【配備】至少帶著一台X5-RR・而TX58高性 能炸藥至少要裝備四個。



可分為兩部份。地上屬於南北 狹長的地圖,由 個區塊所形成,每 個區塊各自由一座橋所重結。區塊的 外面全被海所包圍,無法自由。動 地下屬於南北路長的地圖,由細」的 通路和幾個馬間所構成。



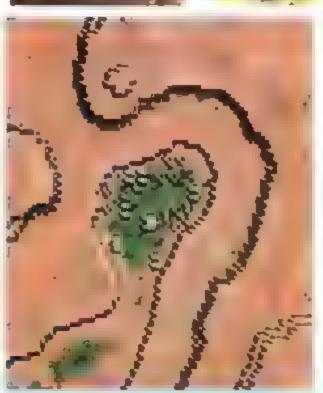
、 , 沒有特別的 戰略,只要一邊搜索敵人一邊前 進即可。至於該爆破的地點無圖 考慮太多,只要按照指示,乖乖 的調查即可:不過要注意的是, 就算將敵人全數消滅,也不構成 過關條件。



無特別須注意之處

第 10 關





■本品地圖

屬於南北略微狹長的地畫,山 丘由北延伸到東南;除了山丘以外 的地形都是平地,而地圖中間是個 窪地,窪地的中央即是敵方的秘密 基地。



與前一關比較起來的話。此關真是有天壤之別。

【任務】

司令部傳來消息指出,於西亞斯羅特州協助我軍的游擊隊正遭到敵人的包圍:由於它向我方部隊提出支援的要求,所以必須派出救援部隊去救助他們。由於當地已經被敵方所掌控,因此,並不會有我方友軍的支援;還有 游擊隊也發現了敵方的祕密基地,並認為那裡有機密的資料,所以請儘可能 取得。

達成任務方式必須要符合:

救出和我方關係不錯的的游擊隊,並奪取敵方機密資料:隨後將援救 的游擊部隊慢慢帶離往作戰區域南方的脫離點。

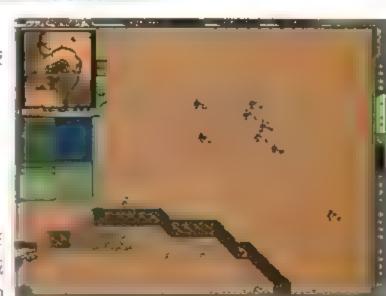
【我吃到饭桌来】

可接受航空部隊的支

0

無特別限制。 【作 戴 策略 須 知 】

降下的地點要慎選, 因為會對以後的行進產生 影響:一接觸建築物,或 是發現敵人並攻擊它們的



話,友軍的游擊部隊就會出現,隨後敵人會從西北、西、南方出現,並朝地 圖中央的基地襲擊而來。將由南方攻過來的敵軍全威之後,再打倒西方來的 敵人,然後再擊敗秘密基地周邊的敵人;北方丘陵上有敵方的搜索兵,將之 打倒後,再去擊退由西北方攻過來及西方丘陵的敵人。

由西北方的角等登上北方丘陵會比較輕鬆, 登上之後, 最好一邊搜索 **敵人**, 一邊朝東南方角落前進,並脫離此區。進入敵方秘密基地建築物的入

> 口格子時,友單的游擊隊便會出現,不 過這裡派XD-10入侵比較好,因為即使 游擊隊出現,它也不會因此被發現而達 攻擊。

> 若是通過祕密基地,而游擊隊卻 遲遲不出現的話,試養從祕密基地兩端



第 11 關



此關主要是在攀登山脈,不 過由於坡度並不太陡峭,加上敵 人不多,所以可以輕鬆過關。

我軍正在集結所有兵力,攻擊薩實爾特第二都市尼爾 諾克,不過由於敵人的抵抗富在太息型,因此無去得到我方所預期的效果。我們認為,這是因為我有數是不養。

效的補給之故,所以必須前往敵方對空基地並瓦解它,讓它失去原有的機能; 如此一來,我們才可順利獲得補給。

達成任務方式必須要符合:

在作戰時間内,要將敵方的 對空砲台(10台)全數破壞。之 後便從脫離區脫離。

【我方部隊編制】

徒步替入,loader有四隊, 共有12名隊員。無法接受任何資源。

[配備]

最少要有編排2台季敵型的機權。雖然說。順上有許多樹木、會讓武器的射



程受限,如果用導彈或個彈砲的 話,就會比較方便:但這並不表 小加轉砲與來福續率的武器是行 不通的,因此中要裝備自己喜歡 的武器即可。

由东山順上有值升機,別忘了裝備可對付值升機用的武器。 在此關中XD 10是非常好用,XE 10在 高 關中表現較差,沒有必 填將它納入的必要。

【作戰策略直知】

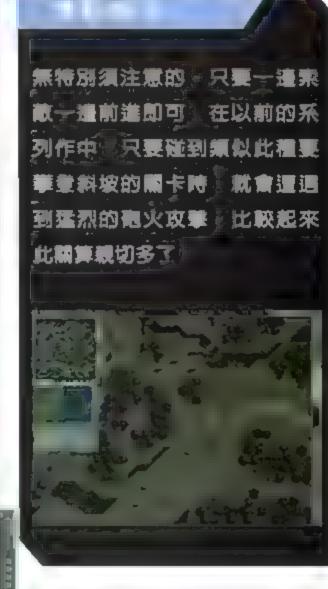
開始之後便在地圖的東南部部署。在此分為兩小隊,一方住北上,一方朝 西進,一邊索敵一邊前進,當遇到敵人時就順便消滅,以免未來遇到未消滅的 敵人集結在一起的現象,會增加不少麻煩





■木製光石

要於正可形地圖。主要由L岳 地帶構成,平地極少,山頂附近有 不少樹木,因為幾乎都是上地地 形,所以行動會受限。



特勤機甲隊 4

隊 4

第 12 關



■本器地圖

為一大正戶形。在地圖的南部 的西南端與中央南端是山丘,其間 為人工的軍事設施。地圖的中央以 北是個半島,以橋樑與南部地區連 結;半島的北部及中央是山脈,每 跨邊則有碼頭和其它設施。

避免從構的兩側地點降落。 無破回標雖然不會變(爆破目標避常為同一 建築物)。 且調查地點通常也已經是简定的。 但這並不代表隨便調查雖樂物就可以。 因此必須仔補地找出調查地點。並好好調查。

即使將敵人全數消滅也不算作職成功。若想過期,就必須讓其中一台 輸送單抵達官邸:此關若不過關的 誘。遊戲便告終補。無法進行到下 一關,這是個得注意的。

與其在敵方護軍的降落地點埋伏。 再把它們掃灘乾淨。倒不如職它們 分散到某種程度後再一一單破。會 較為輕輕。還有敵方援軍並不會有 太大的移動。若不理會它們。對我 方的作戰遂行也不會有太大的影

部隊前達時最好讓最強的隊伍走在 前方:較弱的隊伍在後萬(例如: 傾蓋兵):對友軍下達指令實在是 一件相當麻煩的事:但可派友軍先 把敵人打得半死:再派我方部隊收 拾敵人以賺取經驗值: 這回的任務也是護途輸送 重。在將輸送車送返為官邸之 前、還必須遂行爆破任務,指令 可真是多呢!

現在, 我軍進攻薩費 爾特重要的 I 業都市 那夫特的 作戦現在已經開始, 目前正進行



不過因為空軍的關作無法得到預期的效果。再這樣下去的話。那夫特 會陸作戰計畫就難以成功:幸運的是,由於上一場戰役勝利所造成的效果, 讓敵人在短期間無法立即東山再起。但若是錯過此時機的話。就很難在有第 一次的機會了。因此原本預定要在第三階段出擊的loader部隊,必須在此時 遂行直接攻擊作戰。



部隊將在那夫特南部登 陸,並壓制敵方基地,以確保 電陸部隊能夠順利登陸。特別 是前往那夫特中部的橋樑,更 是必須佔領的擴點。

達成任務方式必須要符合·

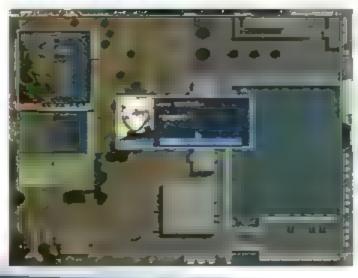
友軍車輛部隊到達(10· 00)之前,在調查那夫特南岸 的敵方通信設施和發電設施

後·就破壞它們(使用TX炸藥)。在12:30前讀劑友軍車輛部隊抵達官邸。

【我方部隊編制】最多可編6個 loader小隊・有18名成費。有航空、炮擊、與輸送支援。



(1) - 這回只能以高高度降落的方式降落。而降落地點則有四



個地方可以選擇,此時最好不要 從橋的南側地點降落,因為這個 地方是山谷,容易受到兩側山丘 及南方平地猛烈的砲火轟擊,至 於其它地方則不會遭受這樣的攻 擊,隨便從哪個地方降落都無所 謂。還有選擇同一地方降落或分 散降落都無所謂。

除掉降落地點的敵人後, 一邊搜索敵人一邊移動,將地 圖南部區域的敵人一搖而空: 要注意很多地方都有直升機。 此時要一邊攻擊一邊調查爆破 目標。由於必須在10:00:00 之前遂行爆炸任務,所以在做 作戰時不要太悠閒。





爆破終了,戰重、loader、輸送車 等将會降客・並將敵人一搖而空之後・ 便過橋朝地圖北部的半島移動;過橋之 後, 別忘了搜索敵人, 將躲起來的敵人 除掉之後,往西方進攻,此時別忘了也

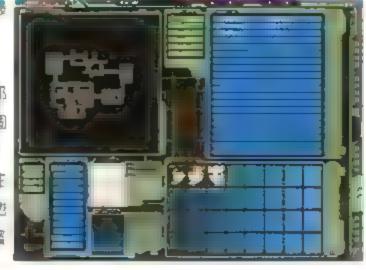
要讓輸送車跟隨一起移動。嫌指揮友 軍的戰車及 loader 太麻煩的人,可以不 用理會它們,不過若是善用它們的話, 戰事僅是可以更輕鬆。隨後只要和平常 一樣,一邊搜索一邊前進,將敵人消滅 並讓輸送車抵達官邸 • 作戰便告成功。



第 13 關

最後一關是遊戲中出擊人數最 少的一次,只有三名成员。 [日存]

在拷問了敵方俘虜後,得知那 夫特市的市長官邸的地下,有一個 以核子避難所改造成的大型基地。 其中有土兵看守著。所以必須前往 - 剧難所搜奪。由於敵人尚留在當地 並未逃亡,故推測其中應該隱藏著 重要的祕密,謂充分仔細地搜索,

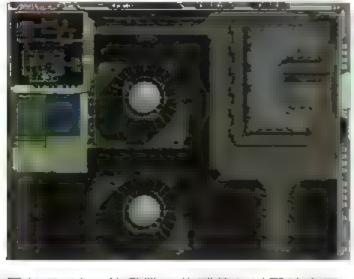


達成任務方式必須要符合 在時間内幫取配人的重要機 图。

[4 ~]

有一個Loader小隊,有三名 成員。無任何支援。

考慮到成員只有 名及複雜 的地形,因此最好派出 台X5RR與



兩台XD-10,並多帶一些彈藥以供不時之熏。 【作品 集門。,七二

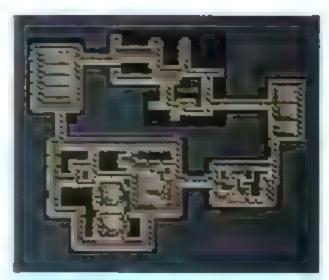
從初期配置的位置前進至途中時,塔台會傳來指示,「靠近直升機,飛減」

就會下達指示。讓XD-10當前鋒朝東前進,前進時要主 意轉角處,一旦感應器有反應,馬上讓X5RR索敵,發 現敵人後立即破壞;重複邁些動作數次之後,在某個 地點會傳來飛漲的指示,不過即使 多有出現指示也不 用擔心・因為終了時間為16:42:05。

還有直升機幾乎不會移動,因此不用特別去探索 它們。將周圍的敵人一搆而空後,再將直升機解决也 可以;直升機不會主動攻擊,所以不用擔心,只要將 它們解决後就過關了。



記得由初期配置的位置朝東前 進善在西走的話只會浪費時 阿多作戰級了時刻為16 342 95~只要在這個時間前破關即 可,並不會因為攻擊指令早些 出來而提早結束 遊戲中有三段劇情,要走到時 才會知道



■本智地圏

由細,通路及幾個 房間所組成的地圖。





楚留香新傳

于文風

20**G**

20EXP



無限的物品

仙劍客棧

范建翔

20G

20EXP

a.永遠玩不完的方法



b. 賺大錢的方法

魔法門之英雄會 上海 2013 27 47 47 27

肉燥

20G

20EXP

無限的權杖光線(Wand beam)

家就可以按關標右體系登射無限的極权光線



幻翼傳說-露卡的魔獸教室

学期 30G 30EXP





b. 超詳細裘卡出現方式

- (1) 表卡落海
- (2) 又薩斯漢雷菲是復活
- (3) 復活後的棄菲雅於米陶諾斯迷當談醒她兩位拆例

- (6) 前在漫風谷《意就可以看到模卡子》。
- (6) 建一截《痹捉囊卡》 原心之後就無法抓到鲍子뻍。

c.隱藏城市及魔獸反覆使用法

魔鬼戰將2

(Commandos 2. Men of Courage)

fido 20EXP





密技開發臺

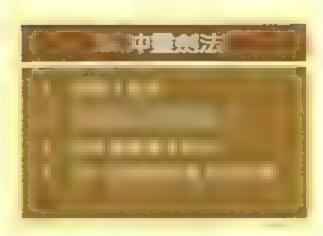
全国科尔斯(0) Imm 2开西地

40G

40EXP

雙人合體技練功條件







多人合使陣法練功條件

a. 金剛伏魔竇

- 1. 須三人含使
- 2. 須為少林寺門派弟子
- 3. 須先修練過日月鞭法
- 4. 須修習少林心法
- 5. 無修習基本陣法
- 6. 須先修習門派技能「佛法優」 至一定程度以上
- 7. 須一定的默契値才能組陣

b. 天罡北斗陣

- 1. 須七人合使
- 2. 須為全真教門派弟子
- 3. 須先修練全真劍法
- 4. 須先修習門派技能「養男値」 至一定程度以上
- 5. 須一定的默契續才能組陣

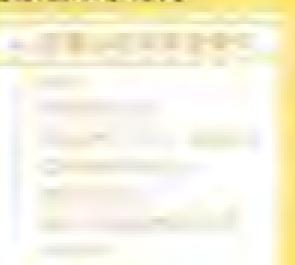
c. 真武七截陣

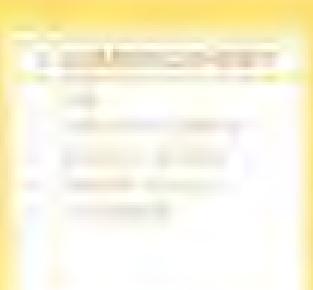
1. 須七人含使

內煙

- 2. 須魯武黨派門派弟子
- 3. 須先修習門派技能「俠義値」 至一定程度以上
- 4. 須先解特定任務即可學習此一陣法
- 5. 須一定的默契値才能組陣

門派收弟子秘傳













門派收弟子秘傳

Fire ,



蟲蟲總動員 (WORMS WORLD PARTY)



猜猜

20G

20EXP

在遊戲所安裝的目錄下,尋找一個調做mission的目錄,在此目錄裡有個mission wam檔案,用絕文字編輯程式如記事本)打開這個檔案,找到有[HumanTeam]的這一列,在這一列之下加入以下文字,然後存檔重新執行遊戲,你就擁有所有武器,而且彈藥無限。

Ammo_FirePunch=-1

Ammo_BlowTorch=-1

Ammo Parachute=-1

Ammo_Jetpack=-1

Ammo_Armageddon=-1

Ammo_M8Bomb=-1

Ammo_SheepStrike=-1

Ammo_AirStrike=-1

Ammo_MagicBullet=-1

Ammo_BananaBomb=-1

Ammo_Freeze=-1

Ammo_Earthquake=-1

Ammo_BattleAxe=-1

Ammo_SallyArmy=-1

Ammo_SuperBananaBomb=-1

Ammo_CarpetBomb=-1

Ammo DoubleDamage=-1

Ammo DoubleTurnTime -1

Ammo_FlameThrower=-1

Ammo_Donkey=-1

Ammo_CreateSpy=-1

Ammo_Grenade=-1

Ammo_lowGravity=-1

Ammo_Bungee=-1

Ammo_Girder=-1

Ammo_Dragonball=-1

Ammo_Bazooka=-1

Ammo_Handgun=-1

Ammo_BaseballBat=-1

Ammo_Shotgun=-1

Ammo_ClusterBomb=-1

Ammo_Batrope=-1

Ammo_Prod=-1

Ammo_FastWalk=-1

Ammo_LaserSight=-1

Ammo_PneumaticOrill=-1

Ammo_Longbow=-1

Ammo_Mine=-1

Ammo_SelectWorm=-1

Ammo_BridgeKit=-1

Ammo_GirderStarterPack=-1

Ammo_HolyHandGrenade=-1

Ammo_HomingMissile=-1

Ammo_HomingPigeon=-1

Ammo_VariusJumps=-1

Ammo_Kamikaze=-1

Ammo_MadCows=-1

Ammo_MineStrike=-1

Ammo_MingVase=-1

Ammo_Minigun=-1

Ammo_MoleBomb=-1

Ammo_MoleSquadron=-1

Ammo_Mortar=-1

Ammo_NapalmStrike=-1

Ammo_NinjaRope=-1

Ammo_Oldwoman=-1

Ammo_PetrolBomb=-1

Ammo_Sheep=-1

Ammo_SheepLauncher=-1

Ammo_Skunk=-1

Ammo_SuicideBomber=-1

Ammo Teleport=-1

Ammo_Uzi=-1

Ammo Dynamite=-1

Ammo_MadCow=-1

Ammo_Axe=-1

Ammo_SuperSheep=-1

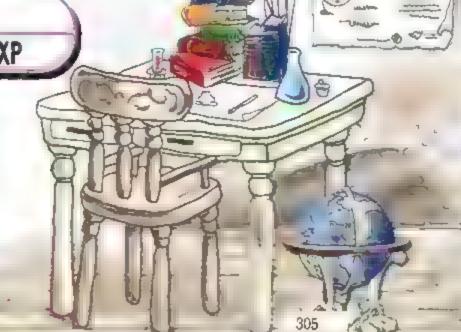
模擬星城 (STARTOPIA)



LIVING

20EXP













交戰

時間風景變色的即時戰鬥賣您

耐水毒味優美的多聚豐富劇情

西域邊疆大漠的神秘華麗奇景

異域與古文明的輪迴追尋冒險









今年最難能可貴的原創題材

漢堂。大地劫。製作小組再造頭峰經典鉅作!









11月隆重登場



莲类国际管罚有篇公司

軟體世思護書系列



测量:3103 监阅(250元)

内容概述





編號: 3102 開闢: 250元

高沙沙 完全攻略本



國際:3100 周周:250元

内容概述



編盤:3091 - 新撰:199元

内容概述

100 4 7 E

新国山(國際)(周 攻 醫手札

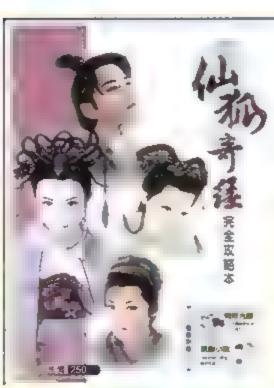


周景:3090 周周:199元

内容概述







編集:3059 周期:250元

内容概述





画景:3080 图图:199元

内容概述





網號:3078 雅爾:199元

内容概述

、長 77 元 名。 47 元 4 美国権 (教) 5 7 7 8 (教) 7 7 年 ・生た 液極 差異年 5 在位置 ・標金度 4 7 年 差に撃続き

精彩出集、值得收震





讓讀者等了許久的超優惠訂閱方案來躍!現在只要選出一項你最喜歡的優惠方案,提起筆寫下劃撥單, 就可以用嚴優惠的價格拿到雜誌和金庸群俠傳Online的遊戲,讓你每期在家裡等雜誌送上門喔!

詳情請見e-Play、遊戲雜誌

超值優惠方案有效期限: 90年9月15日 至 12月20 日止喔

超值優惠洞察

訂閱半年12期 超值優惠價只要 原價\$69 ×12

\$828元,現在只要\$699



2 超值優惠高嘉

訂閱一年24期+送當期雜誌一期 +\$299的神鵰大俠凸卡包

超值優惠價 \$ 1,599元 !

原價\$1,656 + 69 + 299 = \$2,024元,現在只要 \$1,599元





* 神鵰大俠凸卡包 内含神鵰大俠遊戲片 *150點開卡點數 爾張150點儲會卡 價值 \$299

3超值優惠方案

訂閱一年24期+送當期雜誌一期+\$999的神鵰大俠典藏包

超值優惠價 \$ 2,199元 !!!

原價\$1,656 + 69 + 999 = \$2.784元,現在只要 \$2,199元

*神陽大俠典藏包 價值 \$999

*内含神鵰大俠資料片(含開卡點數150點)

*手冊(含新場景地圖)一本

*另加典藏卡8張(不含點數)

*800點數卡一號 (含800點)

*絶情丹一顆、無敵落跑鞋一雙、8轉替身娃娃



4超值優惠高案

訂閱二年48期+送當期雜誌一期+\$999的神鵰大俠典藏包

超值優惠價 \$ 3,599!!!

原價 \$3,312 + 69 + 999 = \$4,380元, 現在只要 \$3,599元

















傷血腫的獨質的字跡

勞別在作業記憶中

地形、能量、高度、距離、時間、技能對見 41 mg 戰鬥知能活用的生存之道



初會、合戰、對立、別離、和解、

增援、背叛、揭簽、愛戀 個性鮮明的英雄群像



基本職業、高級職業、隱藏職業,

搭配相關技能自由變換 策略性培育的轉職系統



溫磐純樸的小鎮、風格特異的場景,

嚴苛的戰鬥地形與充滿懸奇的資物

整理装備大步踏上便奇舞台





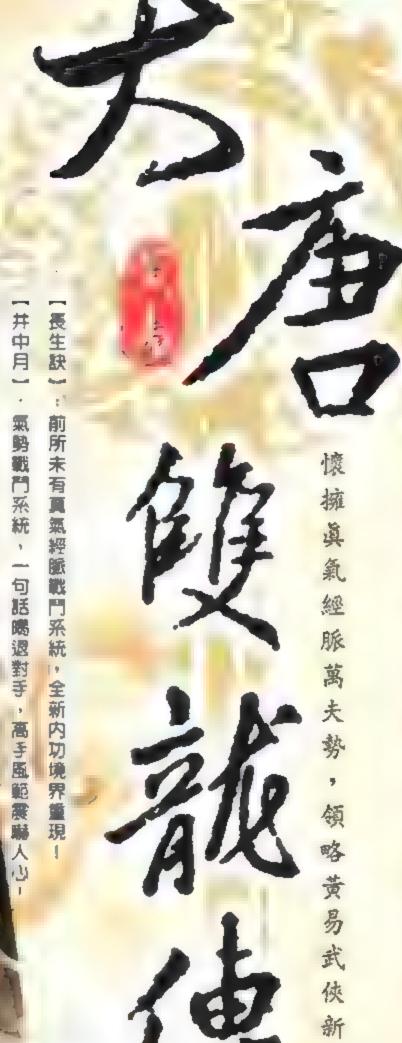














斯拉拉,看着自



〇戦門AI應對變化,重現扣緊人心、瞬間勝負小說情節

戰門鏡頭多角度亂數變化,黨人氣勢震撼你的視覺神經

絕對忠於原著改編,精緻華體故事情節CG,重現寇仲、徐子陵快意江湖的武林傳令

30視角、遮蔽物半週明技術鏡頭切換自如,盡覽隋唐中國壯麗場景

絕美人物外型、戰鬥AI 模組設定,近百位原著人物個性音媒

记到了1000



世界智冠科技数量 公司 soft-world.com http://智冠 TW

大書網等 http dragon dreamforce com tw













與汀科技股份有限公司 台北縣中和市董一斯 150號 12樓之事 Tel: 02-82263733 Fex: 82-82263722 http://www.odinsoft.com.tw







全球銷售超過

雄霸單機市場 原創RPG遊戲







遊戲工工委員會群盤其時

委員會評議議照的內容分為劇機、操作、畫面、聲效、耐玩度、 總分等六項,每一個項目都是由王國內最有名望的人物來做最遠的結 餘,因為遊戲評談過程各委員衆說紛結,每一個委員說得都很有道理 ,所以委員會最遠決定不做出最遠的分數,而以各項評談項目負責人 做出最遠的結論來代表,操作項目由騎士團團長沙雷納決定、耐玩度 項目由勇士阿雷斯決定、劇情項目由賢書尼爾斯決定、聲效項目由王 國公主營蓄決定、畫面項目由國王決定、總分則由遊戲仙人決定並由 沙雷納和公主將石盤推到山坡的高度來表示,要是該項目達到非常好 的分數等級,該項目的負責人將會很高與的把自己大頭照放在上面, 以示負責,亦負責總分的遊戲仙人也會蓋上他的專用印章「極品」, 各位王國的子民要是看到「極品」出現的遊戲,卻發現遊戲很爛的快 形,可以寄售到遊戲向上委員會好好的抗議一會。



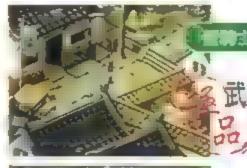
投稿附設評議學堂的辦法

請選擇最近2個用出版的遊戲,字數大約控制在300-500字之間,附上一張 圖檔,不要貼在文章裡面喔「寄到serena@swm com tw這個信程就可以了,別忘 了要寫上自己的姓名、隨稱、地址、電話喔!

每一位投稿入選的戰事至少可以得到20G與20EXP握!



召喚者 SUMMONER



武林群俠傳



信長之野望 ~ 嵐世記~



裝甲元帥3D 焦土作戰



200 ± 16 15 ± 338

工人物語4
THE SETTLERS IV

Jan Barrier Ba

遊戲向上委員會

星獨全社場土圖

E MAIL/電腦 | morris.huang@ msa.hinet.net







人以來,動作遊戲給玩家的部象,不 外乎是由主角一馬當先的獨自衛鋒陷 陣,且從頭至尾只能被迫的以一擋百,而在 遊戲的劇情方面,也略嫌草率隨便了點;而 角色扮演遊戲儘管內容和劇情較為生動,但 傳統的回合制玩久了,也不更感到結構之 味。在以往遊戲製作的技術不夠純熟的情况 下,難以再作更大的突破。如今借助軟體及 術的提昇。方纔得以高超的電腦科技。成數 的稅家能學受到更豐富的劇情,且讓臺質的 色扮演的玩家,更有身歷其境的感受。兩者 合而為一,也就誕生了「召喚者」這款當中 的代表作遊戲。



這款遊戲在主角人物的設定上,和以往 印象中的遊戲較為不同,其主人發並非一位 有理想、有抱負的有志青年。或立志為了打 倒魔生而實門,相反的,遊戲的主角卻是一 位平凡的農夫,因畏懼自己身上所與生殖有 的能力,又因情勢所逼,不得已才被追藉上 的能力,又因情勢所逼,不得已才被追藉上 行列,其他的夥伴也大多是不得已才加入 這裡頭所牽扯的誤會,究竟要如何水穩化 解,也就有賴玩家們細細去品味了。或因 解,也就有賴玩家們細細去品味了。或因 解,也就有賴玩家們細細去品味了。或因 解,也就有賴玩家們細細去品味了。 解為歐美產品,美術國風然偏向於寫實的 風格。不過,在草民的眼中看來,主角首瘦 的臉類和相對明顯的輪廓,有以無端生了場 動臉類和相對明顯的輪廓,有以無端生了場 動臉類和相對明顯的輪廓, 「獨特」的風格,此言倒是不應。

遊戲既名之為「召喚者」、召喚神獸的功能、自是這款遊戲嚴顯著的一項特色。遊戲內容也正是圍繞著這些進行召喚所需的戒指而展開、擴展。每當面



家得到一只新戒指·主角所能召喚的生物也就多了一種、遊戲中共計 有15種不同的生物可供召喚。有從 地獄而出的牛頭人,也有從熔岩中 遊生的巨人。而每隻生物都有專鄉 的特殊能力。對於整體戰鬥有極 的對助。唯美中不足的設計是,玩 家每回召喚生物之時,主角便屬 低自己生命的最大值來賦予召喚生

物的生命力,且直到召喚生物難關之後,主角的生命最大值才會回復,但若是 所召喚出的生物死亡的話,便會降低主角生命的最大值作為學聞。這是一項相 當每趣的設計手法,極能表現人、壓体廠以共的關聯性。

遊戲類型既定任為動作RPG,自然是同時意蓋了這兩種類型遊戲的特性。 遊戲中所顧現最具動作遊戲特色的,即是「連續技」的使用,無論是主角、夥



次的政業中便將敵人擊貨,但其中最令人為之氣結的是,只要當時並非由玩家所控制的角色,也就喪失了連續技的能力;換句話說,便是人物觸動連續技的



AI並不會自動的觸發。而是必須由玩家手動開啓才行。而遊戲雖設計有人工智慧腳本可讓玩家自行設定,但顯然都不太聰明,即以魔法師來說,可供設定的就只有一些初級的」魔法,至於大型的魔法,則非得玩家親自手動才能絕法。奉好遊戲設有暫停的功能,玩家方得以在危急時,暫停戰役來思考下一步的戰略,也算是遊戲對AI失策的一種補償吧!



在角色扮演的部分,每個角色於升級時 ·除了HP與AP的提昇之外,尚有所謂的技能 點數可資運用。角色在遊戲中的所有技能。 包括廳法等。都可由玩家自由的逐項升級。 要讓角色成為何種類型的戰士,亦都可由玩 家决定。但較為可惜的是,每項技能的最大 值都只有10級·遊戲中雖有指環及項鍊道具 可以加成,但實戰經驗卻顯了仍嫌不足。隨 法的部分也因上限的關系,各種屬性的魔法 也只有4、5種,對於「角色份寅」的成份來 說,也就是嫌」兒科了些,用來用去就是那 **終招,感覺很快軌麻痺了。 5 号詭的是,也** 正由於上限屬氏的緣故,練功特勤的玩家根 快就能。實角色的各項技能達到最大值,數門 自然也就更容易進行了 显大抵是 角與能 掌」的不可兼得吧。

在角色扮圖遊戲中慣見的所謂著支獻情 ,於此遊戲中所佔的比重可調極其龐大,但 遊戲主線卻反而是相對的萎縮。幾乎每個地點都會有旁支任務的發 生,少則一件,多則十來件,其相關劇情看長有短,而報酬也不 一、端看玩家是否要花時間去完成了。除了這些之外,遊戲在劇情 方面的著墨不少、而文字訊息更多如過江之鲫、加上遊戲並無語音 功能,對於英文不佳的玩家而言,的確是一種折磨。兼且長篇累牘 的文字訊息看久了,也很容易傳致心煩,可偏偏重要的情報,率皆 是從對話中所應致,玩家該算是處於一種「不想用力看,卻又不得

不看得深入」的痛苦狀 態,對遊戲的藝度,恐 怕會因此而憑減不少。

大體上說來,這款 遊戲的美術設計、臨角 的光影效果、含人心神 嚮往的3D場景等等,俱 都製作得十分完美:無 論是日式風格的建築物 🖠



,或是高重的階梯,在在都令人嘆為觀止,尤其直身於城議時 究、真實無比 也因此,玩家於此遊戲中,自可時常看到華麗雄偉



罕見佳作・大力推薦

的建築物養工在眼前, 該獎 是一種視覺的新享受。儘管 遊戲的文字比至偏多,但也 是因應劇情所需的必要之惡 · 此外的表現 · 不愧是萬中 之選。玩家若是英文能力應 付得過去,相信追款遊戲之 定能帶給玩家相當程度的震

256MB RAM

GeForce3

遊戲護鹽



volition 英特衛多媒體 動作RPG

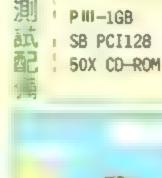
一鼠在手・縱橫無阻

可長可久。百玩不厭

主線不豐,支線魔雜

双果驚人,攝人心魄

精緻唯美,一時之選





遊戲向上委員會

聖獨角歌騎主團一堂騎工一名子 E-MAIL信箱 morris.huang@msa.hinet.net

出住然「武林群俠傳」仍有著不少國產遊 工工戲易見的缺失,如介面的設計不良、 謎題提示不夠完整等,但高自由度的遊戲走 向,加上任務、養成模式的交叉進行,讓 「武林群俠傳」成了難得一見的,有蕃屬耐 玩度的遊戲。不過,說起筆者玩「武林群俠」 傳」的辛酸血累史,那真是「話若要說念 支,目屎是流未離啊!」為什麼這麼說呢? 且聽筆者娓娓道來。



江湖中風起雲湧,一代新人換舊人,假 想你是一個滿腔熱血的武林菜寫小蝦米,在 完全狀況外的情况下,你該怎麽做,才能成 為一代霸主呢?「武林群俠傳」正好給了你 一個絕佳的試驗機會。

游戲由劇情與養成模式交錯進行,在劇 情模式中·玩家必須解决一些特定的謎題· 如於杭州城中找奪丐幫弟兄,救出大將軍。 或是在成都參加廚藝大賽等,這時玩家並無 練功的機會,但在解決特殊事件後。可以獲 得更高的名聲,或是學到新武功,並屬交五



· 胡四每好友(選有靚妹)!養成模式類似「美少女夢工廠」,玩家可以對小蝦 头下達各種模切的指令,來增碰。蝦米的各種參數,人人都想練就一身神功、 但如何練巧都各有巧妙不同,如何在有限的時間下,將琴頓書畫內外軟硬功練 的樣樣清邁,則考驗著玩家分配時間的智慧。在第五年末,玩家會參加武林大 唐·然後遊戲會依玩家的武功、名聲、金錢等參數·決定玩家到底是個默默無 間的小蝦米,或是富甲一万的富商,還是笑傲江湖的一代大俠。

歷數中的許多細節都能看土設 新,絕的用心·遊戲中的對話相當 有意胡味·偶爾也有絕線人士的傳 笑實出:謎題雖然提示不足,但變 化性層值學讚賞,節者一下被要求 對句、一下被要求聽音猜曲,一下 又得猜境謎比釣鱼的,搞的筆者都 **蜀**粤国三德佛胜中真有线分墨水。 相當有趣。在武林各地偶爾基會碰」



到些奇人異士,如戀童小新、阿仁(語參閱日遷:頭劣家族)等,讓章者不禁 ·器嗪江湖之大,果再無奇不有!另外遊戲的考據 # 相當用心、各種茶類、酒類 的由來、特色,東坡內、麻婆豆腐的食材、煮法等,在遊戲中都有詳細的解釋 這些小細節雖不是遊戲的主體,但因為設計用心,讓人在玩「武林群俠傳」 時·更有身在其中的感覺。

話說筆者第一次玩「武林群俠傳」時,遊戲一開始便進入劇情模式,在 巧多徐子易後,便能自由在洛陽城中行動。這時牽者扮演的小蝦米因為閘閘美



【代読,便在洛陽城中四處拈花圈草,結 |交酒肉狗友。順便打點零工(如打獵、 |挖礦)賺些小錢・但在申時徐子易卻跑 來向牽書討錢,筆者因為沒有心理準備 便隨隨便便的給了他專上僅有的三干 多兩銀子,想說應該可以打發這個窮酸 書生了,但之後的發展卻讓筆者不得不 重玩一次遊戲,因為在這個事件中因為

藿酱給徐子易的錢太少·所以只得到了39點的悟性·而悟性太低練功成長的幅 度就慢,所以蒙雪之後遇到的戰鬥不**常**怎麽努力,總是被敵人打好玩的,這下 只好重新開始第三次的「悟性至上小蝦米闖江湖」。 俗話說的好,少壯不努 力,老大徒傷態,第二次軍善發薫圖強,一開始便努力挖礦賺錢,好不容易賺 到了將近四萬兩的銀子,將悟性提升到了85點。剛沈浸在練功喜樂的筆者,卻 又在第二個劇情模式中被奏了冷水,原來在第二個劇情模式-成都裡,有位絶 色名妓-香兒、若你想一睹芳敬,得將琴棋書歌的屬性都提昇到30以上、筆者 這次的小蝦米雖然武功高強·卻是個琴頓書圖樣樣不通的大老粗·所以不但被 富成了拒絕往來戶,還被香兒的丫環著畫奚落了一頓,一向自命風流的筆者怎

能容許這種被美人拒於干里外的聊辱呢,於 是筆者黯然按下reset鍵·重新開始第三次的 「悟性誠可實靚帥價更高小蝦米闖江湖



真實遊戲並沒有一定的發展規則, 要如 何在江湖中定位,全看玩家如何鍛鍊。蝦米 雖然劇情模式有固定的任務需要達成,但 就算玩家不予理會遊戲還是會繼續進行下去 只是遊戲中支線的線索太少,主線任務的 線索又「好話不說第二次」 常在突然海上狀 況時,才有功到用時方恨少的遺憾,或許這 是設計者想表達江湖瞬息萬燮的作法,但以 一款遊戲來說,筆者仍覺得不必這麼奇刻玩 家。

之前握到遊戲是由劇情與養成兩模式交 互進行的,而兩種模式的美術風格也是天差 地遗 • 劇情模式中的賽風以寫實的水墨為 主, 部分主要角色是由日本山田童博先生所

設定的,另一部份角色大頭羅則明轉的是以照片修改而成,尤其是 我們的主角小蝦米,長的真是像極了港星陳曉東先生啊!進入了賽 成模式後,所有角色躍身一變成為可愛的三頭身,不知情的玩家大 戲會以為進入了另一個遊戲。事先未將美術風格統一的缺失,到底 是人為的缺失,還是設計者刻意呈現出江湖中「知人知面不知心」 的高段作法?令肇奢百思不得其解...。

除了美術風格,介面不順 手、謎題提了不足外,「武林群 俠傳: 的另一個缺點是戰鬥系統 的貧乏,在養成模式中鍛鍊的各 頂屬性,都會影響到戰鬥過程, 如硬功、内功與生命值有關、輕 功與移動範圍有關等,但實際戰 門時只是不斷重複移動,砍人的



步驟,並沒有任何設計(如屬性或各種武功的相生相剋),讓玩家 有。某略的空間,一旦玩家練功不足,遇上戰鬥後就只有待宰的份, 雖然遊戲最後有刀劍合一的設計,但遊戲中盤以前的戰鬥,都只是 考驗玩家按骨鼠的矿力,至者懷疑,這是不是也是製作。組為了表 現出武林中「弱肉強食是不變的生存法則」所設計的?

雖然有上述的缺失。「武林群俠傳」仍是款瑕不掩疏的作品。 禹自由度的任務設計,和養成模式的良好融合,讓玩家能以另一種



心情,體驗武林中小蝦米闖江湖的 悲歡離合,有別於市場一般腦推出 換易不換藥的武俠角色扮演遊戲。 章者很樂於推薦這款風格獨特的 「武林群俠傳」給所有喜好武俠風 格,卻厭倦了終日看殺練功的玩家

遊戲護漢



設計公司 智冠科技 發行以前 智冠科技 遊戲類型一養成角色扮演 多重結局+劇情養成雙橋 式+豐富的事件,你還在 等啥?一起來當大俠吧

人物偶爾會卡繼、介面設計不當挑戰玩家動心。

劇情養成模式交錯進行,加上豐富的事件,讓人忍 不住一玩再玩。

豐富的主線支線劇情交錯穿插,讓玩家真看身處武 林的籍覺

雷樂會效遵算悦耳,想關掉香效的衝動不高。

一款遊戲兩種畫風、一款遊戲雙重享受?



Athlon1.4G 256MB SDRam S8 Live5.1! Kyro II



遊戲向上委員會

聖獨角獸騎士團一聖騎士一黑毒王騎士

信長之野里~高世紀

承 經了多次遊樂器世代交替、以及市場 重新洗牌的日本光榮(KOEI)這個以 戰略遊戲享營業界十數載的公司,最近不優 在次世代主機的類憂上以「決戰」系列展現 了令人刮目相看的驚豔演出,同時又將耕耘 多年的系列品牌「信長之野望」與「二國王」 推向了新的戰略遊戲領域,讓人不得不對遊 戲創作團隊慶襲突破創新的才能感到驚異。



選記得「別風傳」才剛在去年風光一時 ,緊接著光榮公司又在今年推出了「信長之 野壁」的續作「嵐世紀」,本以為應該是採 用同一程式引擎加以重組的設計,然而望著 眼前絢爛獨意的畫面時,這才明色遊戲完全 顧禮了先前的假設。儘管中文改版的速度差 強人意,翻譯後的內容有若干些微的瑕疵。 但依然無損整體遊戲予人正面的觀感。

「信長之野望」曾歷經兩次重大模組的 改造。「將星錄」至「永風傳」這個時期是 第一次重大改變的作品,其方格式領地的內 政開發構想形成了這個時期的特色。原動的 系統設定與玩法不僅來自同一發想,同時也



影響了該時期推出的「成吉思汗 N 」。而「嵐世紀」則可視為第二次重要要革的分水嶺。原因就在於遊戲 採用了有別於以往回含戰鬥的即時 作戰模式。

儘管玩家期待光荣公司在遊戲 中加入即時作戰的要素已久, 姍姍 來遲的喜訊還是讓人雀躍不已, 舉



竟當玩家經歷過「傲世三國」這樣獨創性的即時數略遊戲洗禮後,不免對於執 東方戰ध遊戲生耳的「信長之野聖」與「三國志」至列抱持厚望。所奉「嵐世 紀」並未奉負玩者的殷切期盼,不僅撤出了亮龍的成績單,也讓人對於即時作 數系列的未來更加樂觀。

製作小組在軍事面採用了所謂軍團制,當玩者名聲到達某種程度,便可 一如史實任命軍團長治理數個地區,這種委任的方式也解決了同時操控所有部



將過於耗時的難點。玩者於遊戲剛 開始時可致力開墾,並固定於每年 收成後的8月分配武將俸祿,除非 同勢危急亟需兵力。接著訓練兵員 著手統一國內,再攻打商人常駐的 國家與出海口。與商人建立親密關 係後,便可進行交易,接著再於7 月烘抬高價賣出單種。以彌補商業 度低迷導致的單資不足。

而在戰術策略的運用也更為簡潔,只要武將擁有特殊技能,就會在戰鬥 時自動發揮,例如說服敵將來歸或驅使敵人陷入混亂等。而在作戰中框選會合

的編隊時,以擁有不同特技的武將 為先,無盡可能讓會合後的編隊成 員分享所有特技。若有諸勢力等援 軍,可讓盟友與敵軍先行交戰,再 視情兄蜂擁而上,殲滅戰力已經委 捐的敵軍。過去以武力高低決勝負 的觀章被統率力取代,結合戰鬥編 組以替代陣形等設定,還些都較 「傲世三國」武將必須重新升級的做 法更具読服力。



雖說如此,對於擔長回合戰鬥設定的製作團隊而言,初次採用這種迥然 有別於既定慣例的挑戰,應該還是相當吃力的,畢竟這是從無到有的新程式開發。從部隊移動在地圖上有些遲鈍、大壓部隊交錯重量時發生延遲、以及迂迴 疑道的AI並不流暢等情况看來,程式要是有許多需要改進的空間,但對於沈浸 其間的玩家而言,這樣的缺失畢竟是瑕不掩 瑜的。



看著媲美「清明上河圖」故宮動畫的開 頭畫面,猶如徜徉在一片揮灑彩蔥的畫卷中 : 充滿了日本桃山文化時期風采的書面 - 讓 人有種回到中古扶桑的恍惚 • 如此細緻的繪 掌風格,可說將遊戲提昇至所謂數位藝術的 領域·伴隨蓋雋永悠揚的配樂後·思古幽情 躍然螢幕之上的創作人員企求,也就應物現 形了。

這次製作小組將遊戲躉點置於土豪、忍 者、水軍、寺廟、都市等集團構成的「諸勢」 力」,想要統一整個日本、就必須借助這些勢 力的力量。玩者首先必須依照評議的決定逐 一完成家臣的建国、緩步推升大名的威名 , 提昇回台輪替的順序,以達先發制人的目 慷•一方面強化國内諸勢力的關係,使其達 到親密的地步。如果該國內同時存在數個諸 勢力,可先與其中之一建立親密關係·再請

其代為宣傳名聲,可省下許多資助的錢糧物資,此法以支配區域遼 闊的水軍最為有效,影響遍及支配力所及沿岸勢力。

如果扮演的諸侯人 📂 單勢孤, 出身又並非國 人,見可拉擺或俘虜出 身「國人」的武將,出 **仕我國後,即可負責遊** 說關係親密的國人衆要 人。這種彷彿現實生活 中人際關係「縮影」的 設定,確置讓人有乍然



猛醒之感,也反映了當時身感亂世的諸侯難以獨力稱霸的史賞。同 時相較於前作「烈風傳」獨立勢力的設定,諸勢力影響深入的程度 又更為廣泛。他們可能是見風轉舵於戰場上的中立勢力,端視戰況 的演變與與情誼的深厚程度決定表態的時機與支持對象:也可能是 内政外交陷入窘迫之際。前來雪中送炭的盟友或雪上加霜的惡鄰。



像這樣完全以情誼為考 憂基礎的設定,雖然並 不能夠全然反應真實面 ,但重視周遭勢力關係 的用意與訴求,確實已 看楚詮釋了策略遊戲的

曾吾人再次展望還 加入即時作戰系統、諸

128MB DRAM

Magic 3D II

勢力要素、軍團制設定的新作時,欽羨之情或許更勝褒眨之心。希 望玩家這種對國人撰寫策略遊戲的殷切期望,有朝一日將化為寫下 新里程碑的勤機。 💪

P-450

32X CD-ROM





品計公司 日本光榮 臺灣光榮 策略

一目瞭然,易上手。

使人一玩再玩,一發不可收拾

依循史實改繕,中規中距。

馬永悠揚,使人發思古之幽情

充满日本桃山文化時期風采





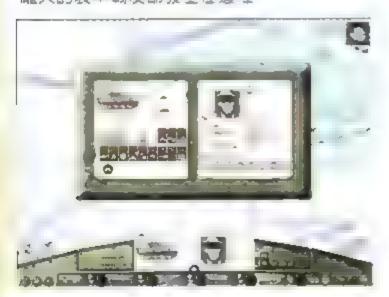


We and the second secon

遊戲向上委員會

聖獨角歐騎士團 皇騎士-G.R.X岭士。 E-MAIL信箱 grx@pchome.com.tw

美年元凯》(焦土作戰



想着看名數車 T-34 的風采嗎?想知道 KV-1戰車是如何讓德軍間之色變的嗎?呵呵 · 先會個關子·把這些都留給玩家們自己去 體會。在這裡,還是讓我們先來看看這次" 無土作戰"有哪些特色內容吧!

更完整更紐膩的戰役內容

這次"焦土作戰"的戰役。主要是以德軍的名將領 ZHJKOV、MANSTEIN跟蘇聯的名將領KONEV、GUDERIAN為主。共有兩場大型及兩場中型戰役可供玩家選擇。比較特殊的是,每個戰役都是模擬這些將領們當年所經歷的戰鬥,遊戲似乎是想讓玩家們可以藉此體會一下將軍的征戰之路。對一些對戰史比



較有研究的玩家來說:這點可是蠻讓人感到躍躍欲試的。



裝甲元師3D的戰場還真的會有點覺得怪怪的說。

至於在作戰單位上面,這點可就是裝甲元帥3D的另一個重要實點了。在 數場上,你是真的可以看到每一個單位動作變化。如裝甲部隊行走時揚起陣陣 沙糧,空軍飛行時忽上忽下的飛行感。而當戰鬥時,你可以看到坦克旋轉著砲 台向敵人開火,火花旋轉著砲產開砲。雖然說單位不是很大,但是絕對可以讓



「你從外型上看出那是什麼單位 • KV戰重就是KV戰重,T-34就 是T-34。這點真的是讓人很佩 服的。至於其他如煙霧爆炸等 特效,我想在3D加速的表現下

- ,其視覺效果是不用去質疑的
- 另外玩家小心那些長程火砲
- 不論是對空還是對地,自走 還是牽引,它們可是遊戲中最 好用的兵種。只要一兩門就可

以瓦解掉你整個攻擊行動(對空的一樣可以遠程打地面)。同樣的,只要保護 好你的火砲(不要讓敵軍突圍到它們身邊),你就可以輕輕鬆鬆守住你的城 市。對蘇聯軍來說,那些強力的自走砲戰軍可說是超級兵糧。皮厚耐打,砲又 大根,近程可打遠程可靠,還可以支援我方單位防守,只要搭配好防空戰軍, 玩家幾乎就可說是無敵了。

有點類似SLG的指揮官晉級系統可說是裝甲元即3D的另一個特色。一般來說,這類指揮官晉升系統通常都是出現在遊樂器上面的戰略遊戲較多,在標準的美式六角格遊戲中較少出現。

此外,從裝甲元帥開始,這系列遊戲中一直有一點很讓筆者感冒。那就

是遊戲中的過關條件 戰略目標 一同都很機單,在這次"裝甲元帥3D 焦土作戰 "中, 退點倒是一點都沒改,而且還越來越變本加厲。

不論是哪一個戰 使,只要你在時間内 沒有拿下該拿的點數 ,不論是少一包合或 是少一據點,你都只 看一個下場一>GAME OVER·拜託喔·戰役 模式耶,只為了一回 合一座城,就把你踢

出去,一點分歧點或是戰勝戰敗的劇情變化 都沒有。

更請張的是,遊戲中的作戰目標一成不 變 >幾手大都是要意下足夠的勝利點數,以 蘇聯為例,在二次大戰初期被德軍打的檔手 不及,本來都因該防守的戰場,都是要你去拿下德軍的城市。而德 軍的戰場也一樣,在三次大戰未期,被蘇聯包圍打得滿頭包,遊戲 中除了防守外還要你去拿蘇聯的擴點,真是的,還搞個絶地大反擊 喔,一點戰役該有的感覺都沒了。

就整體上來說,這次的" 集工作戰 "可說是裝甲元帥30 的資料片,不論是在操作或是 介面上都沒有太大的變動。當 然,遊戲的最大賣點便是加入 了為數不少的蘇聯兵器與二次 大戰的東部戰役,喔。差點忘 了還有新指揮官。



不論如何,這次" 使工作戰 "在對蘇聯兵器的考 究可說是相當用し的。對戰爭述來說,能夠看到心儀 已久的偶像但克跟其當命對手一起奔馳在螢幕畫面中 ,這一切,可說是已經彌補掉很多缺點了

對了,還有一點。跟前作一樣,這次在厚厚一本

的 多数成明 囊中,依然 一是加入了不 一是加入了不

戰國責治后,尤其是那些 聚部戰線的聚甲部隊照 片・ohohoh・可其是讓人 看了勢血場殲獅,只可惜 照片有點小了點說)。◆

遊戲內容大致延續上一

代,但加入了不少考究

的兵器及戰役。值得二

次大戰迷一試。



麗鸛讉豒

GAME PASSPORT



記さる。 SSI 發行公司・第三波 遊数類型: 戦略

可說是裝甲元帥30的資料片,操作介面上沒有什麼變動。

一個 破關後繼續玩的意願不高

不依史實,無分支劇情。

中規中矩、該有的都有了。

不失棒基二角格的戰略要素,又能表現出還近的意體感



AMD-K7 256MB RAM GeForce256 50x CD-ROM SB-LIVE



遊戲向上委員會

聖獨角歐騎士區 ...

E-MAIL信箱 morris.huang@msa.hinet.net

工人物語4



工人物語四。是本系列的配新作。该 系列。建造與生產的複雜貿名,在最 新的一代裡自然也不列外,玩家。須善用設 原始的木頭和石頭來建造各種運藝物,外後 建硫临床生產包括煤、鐵、金、硫锰等各式 各樣的碱產來生產工具及武器,藉田這些工 真來生產食物養 舌更多的殖民, 益。接更多 的部隊來防制敵人60.2 侵入這個系統在工代 就已經十分的成熟,合用到四代後半可以說 是無懈可擊。而四代新壩的一些職業也當別 了不少新鲜感,雖然使用的機會不高,且德 算事襲了本系列。幅度改良的事統

在歷経世代的改良之後,在意動的發光 效果自然有一定的水準,你可以清楚的看到 建築物與殖民的細節,並自由的網放視窗。 每個殖民的動作也更加的專料如生,看壽溫 些可爱的。人們四處李反真是一件實し悅目 的爭情。加上遊戲中對應各種族的配樂十分 悦耳動聽,非常符合遊戲的氣氛 在建設過



程中各項工人的活動を商電器對應的音效、電腦也會用語音提醒你由前發生的 事件,讓玩家可以很對風的受益在繁雜的建設工程裡。

田於至遵教以建設戶主軸,在凱隊與戰怖的運用上自然此一般的即時戰

争整就进色不少,每個種族 在遊戲中只有步兵、马兵和 特殊兵種可以選擇・配合等 的和特殊車輛的運用夾和敵 有言能 最高人等去否受的 是引擎的控制 下式, 只要我 石部隊 语明新人。它們就 育自己軟制服後 兵 至り 完全不聽從你的指揮,重轉 進都不被允許,一旦歌鸟的





数量比作職大, 你就只能眼睁 静的看著自己的部隊被為威殆

因此遊戲過程中的調兵宣 將一定要孟離敵方部隊,等集 結足夠的大軍後再一學验級數 人 不過戰鬥之後只能藉由佔 領對方的塔台來破壞領地,無 **违對敵方軍民百姓展開攻擊**, 除非派這等司與重轉來破壞建

築,或酒樓存動手的順地建造塔台來醉香蠶食。所以假如我方在塔台被佔領之 前結塔台音線。遵常可以保持領地的完整而伺機反攻

蔣監禪記家可以使用嚴厚、馬雅和維中工個種族、在單人戰役模式中每 個種族都有著 個數役可以進行 除此之外在既家還心頂在總戰役中對抗黑暗 部落 黑暗引著没有塔台,要慢性它們的領地,你心頂派溫新部隊園丁來慢慢

的緣化,但由於夏丁異常能 弱, 夏是得及賴大丁訊隊的某 · 美

這種医異於以往的對抗方 式的確用這也不斷新裝的老百 **#12**[[[不少新国映,不過整個 **遊戲的屋框仍然大同,異。所** 有的任務中能在歌遊營數目、 地形上重要花樣,整個遊戲完 成後何實在很難帶印象特別深





刻的關卡,相較於其它即時策略遊戲裡多朵 多姿任務,本遊戲在關卡的變化性上的確每 加強的空間。還好還次製作公司仁慈的加入 了F12這個按鍵,讓你可以往前躍進1分鐘。 大幅加快了遊戲進行的節奏。在最新的英文 更新版本中甚至可以讓玩家調整遊戲進行的 速度,這項從工代以來最受期待的功能終於 讓我們是些工人述釋到了

在四代裡另一個新壩的部分是戰船的設 計,不過就如同三代加入的魔法系統,整個 戰船的部分並沒有很完美的整合到,遊戲中, 除非有絕對的必要。否則在戰船彈藥補充不 易,速度又過於緩慢的狀態下,實在讓人提 不起打海戰的意願。而沿襲国三代的魔法系 統雖然加入了一些新特色。但収集寬力購出 **廢時,龐法效果又不夠強大,還不如多建幾** 座軍黨來增產部隊 •

除了這些戰役關卡外,玩家也可以自行

由網路上下載各式各樣的地區來進行遊戲,當然也可以藉由B1ue Byte的遊戲頻道來進行多人連線,比較可惜的是國内代理商所推出 的中文版沒有提供網際網路對戰的功能,只能在區域網路裡進行對 戰。玩家要尋找世界各地的同好一決雌雄只能使用内附的英文版本 來進行。

筆書曾經上網對戰 幾次,發慢玩家豐的主產 速度差異相當大,實力整 殊程度十分明顯。不過比 起電腦的智商,人脸的確 刁鑽太多了, 你根本無法 預測哪裡有防禦上的漏 洞,不過就算敵人長驅直 入,假如你能善用焦土戰



術的話,也未嘗沒有反攻的機會。也因此在兩人實力勢均力敵的狀 兄下·整體連線的步調會被拖得很長·跟其它即時策略遊戲在網路 上的快節要大異異趣。

在一代代的改良之下,工人物語四可以說已經把這獨系列發展 到一個變致,要講聲光效果或遊戲內涵都已經沒有什麼可以挑惕的

SB-Live5.1



地方·但一些從早期到現 在的缺失如零面的推動設 計不良、戰鬥系統過於翻 晒等,到現在仍然沒有什 变改选,雖然如此,這仍 然是一個讓人一接觸就欲 罷不能的遊戲,無論你是 不是工人系列的遊戲迷。 都應該要來試試看。 🚓

256MB RAM

32X CD-ROM



置著可爱的小人們四處奔波是一件實心悦呂事





遊戲加入茶貝有

唯一平真學堂

新瓜黄奇侠俱

木目想《仙劍》發售至今也過了6年,但是我只覺其名而已,如今《新仙劍》 /心〉發售後的第n天),當我在電腦實場闡逛的時候看到了美要的月如和可愛的靈兒,我就陷入了要買哪個才好的困擾中,突然之間聽到了一句"兩個版本都一樣,只是贈品不一樣而已",那時我才捨棄美美的月如帶著可愛的靈兒回家。

在欣賞完美美的動物後就展開了逍遙兄坎坷的一生,不會吧!逍遙兄被羅刹鬼婆掛了。哦"原來是在作自日夢阿!我才曉得原來男主角李逍遙是一個聰明絕頂,悟性高顏而且實有強烈正義等的部哥,在信意皇上竟然偷



〈新仙劍〉傳承了〈仙劍〉的特殊操作模式,天啊一它竟然沒有對應骨鼠,而是鍵盤操作和搖桿。只好把我那典藏的力回饋搖桿拿來用。遠有就是煉蟲皿和紫金頭盧。煉盤皿的功能很好用。只要東加加西加加的就能燥出等級提升一級的金號王了,而紫金頭蘆當要搭配鑼葫門。將靈魔類的敵人吸入頭蘆中,緊積藍葫值到一定的程度就能煉出丹藥另外在桃原村可以得到食盞鳴哦!(它可是長得跟太空戰工中的陸行鳥一樣可愛喔!)

最後就是會令人討厭的Bug了。例如: 打一隻妖狐女所得的錢是4千多,但修正之後 卻只有800元。天啊!差了5倍。在試煉之窟 那就更可怕了。一跳進小洞裡卻什麼也沒 有,只有音樂而已,客我只好從頭來過了。

它那美美的人物,超垂旋的招式和召喚,感人的劇情,是吸引人的地方,而且它也替<他刺II>做了伏筆,憂歡<切劍>的玩家可要繼續支持喔!」而沒玩過的朋友可以試試喔!!

20G EXP-20P



櫻花大戰

華運女神的作者。藤島康介所畫的櫻花大戰終於出PC版了 I 之所以 會期待這款遊戲是因為,這是在DC上擁有好評的大GAME之一。

果然不同凡響 在北質和人物配言上真是無可挑剔,唯一的設點是在 於劇情和戰鬥場面太簡單了!

劇情的走向永遠是同一條,只是女主角換人而已。戰鬥方面呢,和平 常的RPG式戰鬥不同,打得敵人再多,也無法升級。雖然保持了原味,卻也 容易令玩過前作的人感到無趣。不過,絕招出現的畫面都很華麗醒!

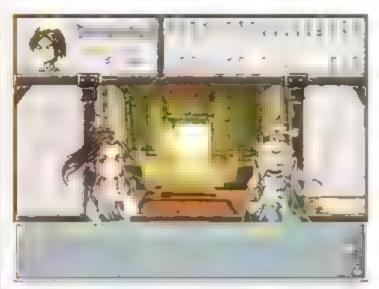
想要換換不同於RPC的作品嗎?想就輕鬆又易上手的遊戲嗎?

建議你來玩樓花大戰,彌彌生活中常會見到的恐龍一族的休息區,以及休閒時的小品吧!



:20G EXP 20P

想當年以小蝦米行走江胡,用超炫的九陽神功+六脈神劍又降龍 十八掌擊取十大奸人後、時過已四年有餘了罷!才盼到了另一個 東方未明的武林群俠傳 武林試圖擺脫以往的金盾世界,雖然無因再與 張無忌楊過等大俠共同闖蕩江湖,但相對的緊喜卻是一隻田可名工作客 所創造的全新武俠世界:再加上與衆位美女談情說愛的機會,倒也並不 寂寞。新加入的養成模式,人物造型令人忍梭不禁,窮出不屬的特殊爭



仵鷲喜連連・相當有趣。 但常感還來不及好好的修 煉一番時,又轉到了任務 模式。 對於各種技藝的 信息,是武林的另一大特 色•如在品茶時,徐子易 勤各種茶葉的詮釋,令人 得以一窥各種中華文化的 精粹,是非常難得的體 會。 武林的武學系統有

所創新,感覺不錯但卻無法練到如 降龍十八掌等的經典武學·是一大 過憾。任務設定頗為繁奏、提丁也 不太多,一旦錯過了,準備翻完整 個武林世界來完成任務吧。遊戲的 開放度也很好,可惜也未到收放自 如的境界,也没有可自由加入門派 的設定。有好些戰役打贏打輸結局 都是一樣的。有些則一旦錯過了就 再也沒有機會了,製作群太也嚴格 了一些了罷·嗚呼! 但總的來說· **喜爱武俠世界的朋友,武林絕對是** 一部可以令你沉醉在另一全新武俠 世界的作品,再次閱應江湖。 YEAH 1



新神聞祭旧完結

提起遷套遊戲菓是又愛又恨。

愛 因為足遊戲的故戶情節會讓人感動至極、難己主憑。

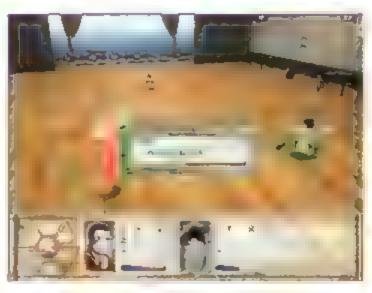
恨-因為遊戲本身的缺點實在是太多了,讓人玩得非常的不 知所播上

- 1.遊戲執行到一半或者是某些場果時 會不定期的跳出遊戲 回到視窗,或者是會重覆某些故事情節。
- 2.游標有時候會無法移動,要重新開機。
- 3.進入戰鬥潔面時讀取的速度有時會過慢。
- 4 在某些場學敵人出現的機率大過趙繁,只有短短的一段路 就可以遇上十次以上的敵人,雖然這樣能夠在打王時會輕 鬆很多,但有時真的會讓人打到手軟。



5. 遊戲裡的提示並不 是很多,所以常常 走了許多的冤枉 路,有時到最後居 外則日在一段劇情 神動彈不得!

雖然這套遊戲有少上 那麼多缺點,但遊戲的內容 還是非常的不錯,畢竟在原



暑中並沒有很詳細地交待那十六年 裡的過程,所以遊戲的製作小組就 必須要憑空想像出來,而且還設計 了多重的結局,這真是非常履害的 一件事。

所以只要把以上的缺點稍加改 進,那這套遊戲是會讓很多玩家一 玩再玩的好遊戲!





The sall sc石盤的探索!

"石盤遺跡"。一個探索石盤的聖地。在此地不定時出土的遠古石盤,是每位軟世 冒險家,所爭相擁有的資物。

鐵匠歐茲(02),我的另一項職業,也就是熱裝於對石盤解讀的工作。憑藉著我對 於遠古文字解譯的結驗,讓各位置隨家瞭解其中所蘊含的精神。在我們的軟世聖典中 也提到:石盤中所記載的文字,是多樣性、精彩可期的:探索石盤,會帶給子民全新 的世界觀感。

而在解讀的過程中,仍有些文字,是我所無法瞭解的,應測、推敲是必須謹慎使 用的 實體有志於探索在盤的圖檢家,在研讀我的譯文同時,也能訓練自己解譯在盤 文字的能力,說不定更能瞭解石盤所蘊含的精神。

台、石山水平

将MegaDisc石盤放入您的光碟機中,光碟機 的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無去害動進入石盤的主動面,請點選取行 指令STARTUPV.EXE,來進入主圖面。

發行公司:松崗休閒軟體 路徑:\Stuntgp\stuntgp exe



. + = 左,右轉

Shift 過端平地鍵

(thì . 唇輪門唐

Esc = 選單

按3 攤4 解1 驗

W,S = 前進,後退

A.D - 平移

C = 蹲下

Space 跳躍

E = 使用

P = 整停

骨鼠左鍵 = 發射武器

骨鼠右鍵 = 子彈時間

聚學草裝 A

1.2 6 武器種類

F5 = 快速儲存

F9 = 快速載入

F2 = 任務堤示

Esc = 選單



發行公司:華義國際 路徑 · MaxPayne MaxPayne exe



Codename:Outbr

N = 夜視

H = 啓動保護色

F4 = 人買切換

Esc = 選單

独行公司: GSC Game World

路徑 Codename codeoutbreak exe

解說

W.X = 前進.後退

A.D = 平移

7 25 5

Space = State

1.2...7 = 武器種類

骨髓左鍵 =

射撃

育鼠右羅 =

羅葉鏡

Enter = 使用

I = 物品概

R = 装值彈藥

類型:動



發行公司 松崗休閒軟體 路徑 · \Zss demo exe



· 液 : 雜 : 释 : 說 :=

Esc =選單

1.1. ←.→ = 鏡頭移動 Pgup.Pgdn = 鏡頭透近

0 = 人資全選

類型:即時戰略

輔助工具

媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式):若你無法觀看遊 心臓展示・應是少裝了這類的播放工具、試試下述的軟體。

mofull.exe --Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98 wmp71tw.exe —windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000 wmp/len.exe --windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000 OuickTimeInstaller.exe — Quick Time V4.1

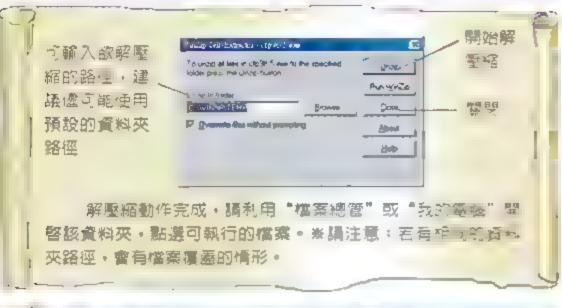
DirectX Driver: Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

DIRECTX dx80aeng.exe —Directx V8.0a 英文版

dx80acht.exe —Directx V8.0a 中文版(繁體) dx80achs.exe —Directx V8 Oa 中文版(簡體 enduser.exe —DirectX Media 6.0 Run Time

dxm6ptch.exe --DirectX Media 6.0 Run Time Patch





Deer Hunter 5

發行公司: wizardworks 路徑: \Deer5\deernunter5.exe



↑,↓, ←,→ = 移動鍵

Ctrl = 蹲下 Shift = 距

W=狀態欄

R=装填彈藥

Esc = 選單



■ Patch修正大師

百鬼夜宴更新程式v1 02 飛玩資訊提供

暗黑武士道更新檔/1 1

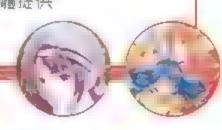
機甲爭霸戰4:復仇者(中文版)更新檔v2.0



■ Share共享軟體

巴冷公主集而 一智冠科技提供

冒險奇譚2桌布 一會字多媒體提供





實際奇輝2

發行公司:會宇多媒體

類型:角色扮演

路徑: \Gra2demo\gra2demo.exe



移動鍵

Pad2 = 跳躍

Pad4.Pad6 = 拳打腳踢

Pad3 = 蜘蛛線

Pad7 = 瞄準

Pad8 = 蜘蛛網

Pad9 = 擺盘

Esc = 選單



發行公司 松崗体關軟體 路徑 · Spider spiderman exe





鏖艦迷航記~銀河霸權傳說:

發行公司:英特衛 類型 戦略 路徑 Stdw stdw exe



漫遊者的旅店



SO MILE

戦神 阿雷斯 妖精

大家都知道,在古魯丁有個PK場的存在,這也是一些人打發時間的所在。今天,PK場來了位不速之客。一粒大大的眼珠、壯碩高大的身軀再加上那一根石棒。沒錯!她就是獨眼巨人。這隻由去師所迷魅的獨眼就這麼被帶到PK場與衆人戰鬥。或許是太輕敵的關係,這隻被加速過的獨眼就這麼一個個將為數眾多的騎士以及妖精打飛或踩在腳下…就這麼,PK場被獨眼以及那位法師佔領了。好奇的我也下場試驗一下被加速過的獨眼打有多痛。恐怖…真的比力牛體魄、通暢、擬武後拿+7祝雙打人還痛,被打一下都是40~55滴血左右在跳(安定值裝),且據那位法師表示,獨眼的HP高達800目每次回面都20滴左右,要不竭水PK高獨眼的人我看是幾乎不存在的,就算是防50以上+9刀來打。也難逃飛的命運。PK之王當之無愧。其實據迷魁過獨眼的法師表示,加過速的獨眼可以跟思克巴PK完之後屢剩餘400滴面左右,連思克巴女王也PK得了,真是猛一

之後過了大約十分鐘,可能是迷駐的時間快到了,那法師就將獨眼帶到倉庫附近停留,接下來的事情可想而知…雙為野生的獨眼開始在古書了裡撒野,不過很快就被附近的一堆人制服了。按照以前飛龍在村莊掛了之後一定會被侵活的往鄉。這隻獨眼也被喚醒了





不下十次,不過都沒有按照原先想復活獨銀的那些人的預想一、殺人接骨、最後獨眼的屍體也就這麼靜靜地在 古魯丁村中安思了,其他人也像是沒發生過過事般,繼續各自手邊的工作。

戦神 阿雷斯 妖精





募往龍穴的勇士團(以往都是地龍團,但因為地龍被橘子鎖起來的關係,所以只剩龍八團),只要你不怕死、能力夠的話就可跟團,不用 撤圖費喔!奇岩都已經開城那麼久了,奇四都去過了,沒去過龍穴 也挺怪的,就這麼參加了這次的死亡之旅。



出發前,照習慣先賞賞加速、整理一下帶定藥水之後就等蓄團出發。看看去的人裡頭,可能就屬我的嫩妖等級最低吧!那時才39級而已,不過還是這麼跟著跟著就到了龍六。老實說,如果你不是吸力過人的話,往往在混戰中,不止水猛喝,東西還吸不到,一趟下來花的水錢也不在少數。但要是吸到好費的話,這一趟也是值得的。不知是長導太師還是怎樣,在一次的女皇出現時也就猛打我,我明明站得透透的不理她她還是猛打…就這樣躺了,看來我的小妖還是乖乖去打打骷髏好了,免得一堆思克巴要抓我去當公。(二、二)



戦神 阿雷斯 妖精

最近常常發現,有時丟在路上的垃圾,像是燈、皮革、箭、肉、匕首等等之類的東西,就是有些人走 過去會撿起來。原本以為是因為窮所以他們才這麼撿,到後來連續燭這種不能置錢的東西也撿,不禁讓我 懷疑為些人是不是「4 都猛按住或是用個銅板卡住按键 (集備撿骨) ,於是我就突發奇想來做個實驗。





於是我便回到村莊實了些肉,走到了武器屋外邊人來人往的 路上開始拋餌釣魚。首先我丟了塊肉在地上,不消一會,在我還 沒來得急準備抓圖時就被撿走了·白白浪費了1塊錢>_<。第二

次就學乖了,等到比較沒有行人 時再突然丢到地上,然後就開始 等署魚兒上鉤。果然才短短幾秒 **簿的時間**,馬上就有個女妖變下 身披了那塊肉當沒事般離去。由 於肉準備的不多,於是變換成丟 一支銀而當試驗、還是一樣沒多 久就被撿了,還有人是走過去之 後又特意跑回來檢的,當真是窮



到連一支前也不放過…後來想想,或許肉和銀劑都還稍有那麼點 價值。所以還有人換,可是像蠟燭這種東西就還有需要嗎?撿的 人也不嫌身上垃圾太多過重嗎?這個試驗告訴了我,有些人是從 上線開始就用銅板頂著 F4 在當拾荒者 有在網咖中看過。 也好 啦,不然有時村莊中滿地的垃圾沒人青理,這時就是得難這些好。 心人來做環保罐!不過有時打點弓後的錢和紅水就這麼被搬走。 冒在是心有不甘。(>_<)

住宿明細

「歡迎來到曼遊者旅店,本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點,包您有賓 至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢,不過交換條件就是得提供一則故事 來代替住宿實用,歡迎多加利用。

只要是網路遊戲,包含像天堂、金庸這樣的大型多人網絡遊戲,或是像CS和 暗盖那像的建橡遊戲·都引以在班技稿·子數目形限定四種:一.450 500 子左 右,圖4張以上、二,字數800~900 之間,圖9張以上、三,字數1200 左右,圖15 張左右、四.字數 1600 左右、圖 20 張左右、撰稿部份須下億主題、可像上期的" 愛哭的情人節"或是"愛哭逃亡記"那樣的小故事,或是像這期的内容如此,内容 盡壓以該醬有趣學生、不要求用字這詞的文筆多好,最主要是生動有趣,歡迎踴躍 投稿),刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。 PS 圖片請加討圖片說明,在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如 遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料、視遊戲的不同而略有改變。



龍加

篇到光清极五格雷。

華倫查 伊斯 直接電色 東司



改變龍族生態的大改版

過去每到晚上、假日等尖峰時段,不少能族玩家都在煩惱到底要至哪邊練功 才可以好好怪升級,而不用銀別人搶怪一練功區人多怪少,看組隊的還可利用 怪重生前的片刻時間打字聊天,如果是一個人單身前往的話,可能產會被先來的 玩家抗議是來擔怪的;如果是組好一整隊人馬,晚到的那隊,只好另外找地方練功了



對於拜索斯跟傑彭的人來說,到了等級高一點後,根本就沒足夠的地方可以盡情的練功享受打怪的樂趣。於是有些人就會組隊到伊斯觀光,或是到境內的學屬去練功,就拿光何產來說,那可是伊斯最有名的外國人類散地。對玩伊斯的玩家來說,更新前的伊斯,其實也不是很理想的,野外的怪物雖多,但由於伊斯是七月份才發場的國家。伊斯國民人數比起傑斯跟拜索斯來說人數少很多呢!加上不同國間不能組隊、等級相差太多也不能組隊,所以伊斯等級低一點的玩家,過去手常早能在城裡打打花、地精、野豬、鯨等,如果等級低的到城外,可能是會聽到高等級的玩家好心的勸說。「這邊危險,乖一不要越級打怪」之類的語。說了這些,現在來跟大家分享一下更新後,隨隨的一些心得



練功者的福音一怪物多更多

改版後,最常聽到網友說的話就是「等等要去哪打怪?」「今天升級了嗎?」。為什麼邊樣說呢?因為在 這次的改版,關整了各地圖的怪物分布以及怪物的強度,對手常老是煩惱要到哪練功打怪才不會人擠入的人來 說,能練功的地方相對地也變多了,因此普遍都感到相當滿帶

不少地方怪物超多、超強又混合,學司巫師有大輔團的攻擊去術。練得可是不亦樂乎。 B盛玩家因移動速度快可以游擊戰;戰士如果血不多就很容易被憑數致死呢!如果要組一行七人的隊伍去打怪的話,最好能徵? ~3名祭司隨團,那可就萬無一失啦!一個幫職隊友十十、放耳耳,一個幫隊友放MISS 帳,冤得跟團的祭司是實血型的,祭司趴了。可就粉揚與了「」"不過不管怎麼樣,大家出發去打怪前,還是要先買足夠的紅水(包括祭司),往往一瓶水,可能就可讓你少趴一次呢



註:++ 為祭司法織中的「顧禱」術的簡稱。可增加被施法者的攻擊力與級提性、對於持有邪惡價值觀的敵人、攻擊力的增加最為可觀、看了周就知道為何簡稱十十了吧! 中可則為祭司法稱中的「神體回復稱」的簡稱、一旦施法成功、生命值、飢餓值會完全 恢復、所有疾病也都治癒。當祭司的祈禱技能達 41 級時、所放出來的絕對帳壁是無敵 的、被怪唆都不會痛職~

聚司法衡中的「新疆」新



伊斯區域怪物生態

由於最近都在玩伊斯,所以這次先跟大家介紹 下,更新废的伊斯

怪物編號

1. 史萊姆	2. 殭屍	3. 野豬	4. 熊	5. 地精	6. 狼
7. 巨甲蟲	8. 骷髏	9. 药	10. 野鼠	111 食人植物	12. 半獸人
13. 獸化人	14. 蠍子	15. 蠍子人	16. 穆吉那	加石製金	18. 石像怪
19. 巴酷怪	20.勃鲁怪	21. 蜥蜴人	22. 牛頭人	23. 食人歷	24. 雙頭巨人
25. 鳥人	26.水晶魔像	27. 巨雅			

●巴拉坦

◎晋多拉斯

問介上寫著單獸人在此大量出現,也有許多中低等級怪物在此出沒,先前賽多拉斯對一些等級不高的玩家來說,是個蠻危險的地方。 不過這次更新後,則變成他們的樂園了,20級 少上的玩家可以網隊本門邊練功。

關介上說, 水晶魔怪在此地出現, 如果距得不夠快的玩家最好不要圖險進入。由於偶距不快, 再加上那邊地勢複雜, 更新完後, 偶累點也不當也要去那麼基死, 下次有空再介紹 唱

○光之洞窟

只能說,這裡更可怕了…從傳送點一進去的入口,可是有一堆的石像怪在場門的喔!等級低的一傳送進去不是被電腦就是被秒殺…阿阿,這邊跟大草原可是伊斯高等級玩家的最愛呢。其實誰說等級低就不能出現在危險的地方,想要探險或觀光的人可以去那邊飄,不過有限制等級才能進的那些地方就另當別,論了,因為那可是想進都進不去哦!

●火器材

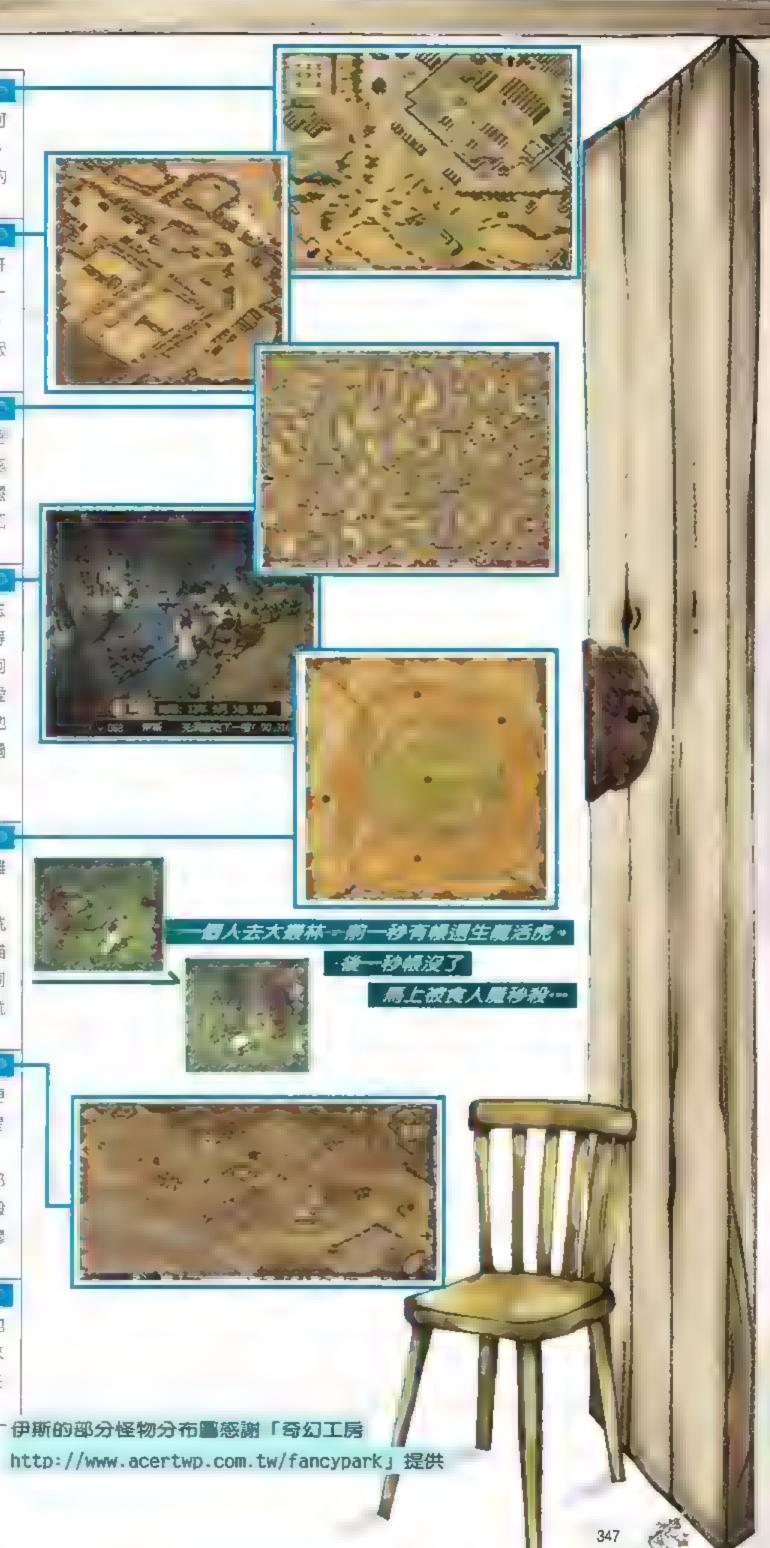
刷人、巨幅、水晶鹽像,加上該地較困難 前進的地形,最好要多點高手隨行比較安全 此處除了怪選是怪,要練功的就來吧,這是就 不多介紹了,看了圖相信大家都知道為什麼瞄 瞄不想多說了,因為一個人去沒有帶高手問 行,帳沒了就一直掛掉,反正大家小心就 是,

●紅色山脈

這邊有可愛的小蠍子呢!雖然怪的分布更新了,可是路標跟小地圖上面的提示文字還是舊的,所以大家到這邊可是要多花點時間了例如地圖右上方標示的巨魔區,現在已經被那些死掉後像青蛙的食人魔給佔據了。石魔也搬家到紅色山脈了,穆吉那區,只有少少幾隻穆吉那,跟一大堆的小蠍子和蠍子人了。

◎職技修練場

還是會有站著睡覺跟餓了就不動的人,也 常有來意不明的外國人出沒「清場」。外國人來 訪過後,祭司們就要開始在各角落拯救那些在 空中飄的靈魂。





Q:(原信不小心被老編刪除!)><,不過還好老編己回信,風組小簡也送來請願書,小簡問了什麼問題,大家應該一看便知.....-||



A:大神,你的來信己顧接回覆,你的請願書也收到了,老編好歹也是櫻花迷,所以請願 書己面呈國王批准通過,並命令原文發佈全國,除本救濟所外,並由老編轉給第三波工坊,任何回應都將轉達給你知道,若有任何不滿意,請再來信,老編將訴請國王裁決。

前幾天!聽到富澤小姐要引退的消息!相信震驚 的人不只在下一人!!可能有很多人都是一樣的反應!! 怎麼會...這樣!!但是天下無不散的宴席!! 富澤小姐作 了這樣的決定!!一定有她的理由!!所以大家要툨重她 的決定!應該為她祝福才是!因此在下腦子裡浮現了 一個主意!!在她引退之前藉由責公司的櫻花大戰2PC中 文版的首賣會邀請她以及其他花組的醫覺來台訪問!! 並且還次首實會的活動希望可以由台灣櫻迷來主導!! 雖然說實公司已經決定首畫會的內容大致低定!但是 此次的首賣會如果能請到更多醫優來台!」必定能將櫻 花大戰2的pc中文版的銷售量提升至一倍以上!!再加上 首賈會由台灣櫻迷來主導! 將會使得首賈會的人潮推 動到一代苜膏會的數倍!而且在下也認為國內的櫻迷 也很期待著她們的來訪!而且日本對櫻花大戰這款遊 戲採取非常重視的態度!!我們台灣的代理商也是非常 努力才取得還款遊戲的代理權!!而對還次工代的發 行!|實公司應該要以更重視的態度來舉行活動!!聽聽 台灣櫻迷的心聲!

看看代理商的努力!!希望貴公司能支持在下的想法!!進而實行好嗎?在此請願!!

請願人:帝國華擊團 風組小簡於 大帝國劇場 事務局 太正十六年 十月十七日夜

STATE OF THE STATE



好消息 1 玩家救濟所於本 月正式落成且 開始營運,往

後,國民有任何關於國家施政上的疑問、破解遊戲石盤的疑問、破解遊戲石盤的疑難症、各工坊或商店的生產或消費問題,甚至是各種奠名其妙的要求,都歡光臨此地尋求救濟或解答,此救濟所為國王為援救疾苦白姓而設,由老編主持,請諸位國民放心提出問題與講求,來信請寄

"Si Well a hall Ille the I L' I -



魔王的洞窟

魔王開場詞

歡迎大家來到魔王的洞窟,不過我想我未必受到歡迎,在此為了讓魔王勢力更為壯大,在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士,凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿,歡迎大家來還邊一吐苦水,好好的發洩一下,當然我魔王絕對不會虧待人的,只要有罵得過瘾、罵得爽快,我還邊會有獎賞來嘉獎的,起碼賞個 20G 跟 20P,當然羈到我心崁中時,我會賞得更多,哈,歡迎大家投稿到:spitz@unochina.com,讓我們大家一起開罵吧。

魔王的洞窟 背景敘述

這是位於「遊戲山」的山腳下,一個漆 黑、深不見底的洞窟,魔王棲息在這裡面, 在此接收大陸人民對遊戲的不滿情緒,人民 只要經過洞窟附近,就可以聽到裡面傳來一 陣陣陰森淒慘的回聲,這些回聲都是在訴說 著人民對爛遊戲的抱怨、對破遊戲的氣情, 沒事的人最好不要靠近此地。

調大家依照下列格式開黨

欠罵的對象:

(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商)

開罵者:

(講留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名)

為何該罵的來龍去脈:

以上を考立壁で記せ

以下是本廢王要歸檔的,所以不會公開資料: 真房姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象:所有延期發售的遊戲製作戲商

開罵者:魔王

為何該罵的來龍去脈:

我這個魔王如果沒有以身作則、帶頭開始屬, 這怎麼能自稱「魔玉」,哈哈哈,第一篇就由本人來 開始開闢。想必大家都有苦等某片遊戲,望著月曆, 數著日子,就是巴不得遊戲發售日期那天趕快到來, 結果時間到了、或是接近發售日時,卻得到了令人傷 心的消息:「很抱歉,本遊戲因為……,而延期發 行」,XXX的,遊戲當初是怎麼訂定日程表 (schedule)的,為何先說大話,而結果卻無法按照 預定時間推出,什麼!?公司臨時每事,需要支援別

的事情,那你們不會多估一些意外、備用的時間,讓我們玩家這樣苦苦等待,結果換來一場空,真是……, 另一,延期都已經是決定的事,我們玩家也不能說什麼,如果是好遊戲的話,玩家就只能在痴痴、苦苦地繼續等下去,就怕是遇到爛遊戲,那真的叫作欲哭無戾。

魔王的眉批:

敬告所有遊戲廠商·放羊的孩子 當多了·小心我們這群像惡狼般的玩 家·總有一天會被我們反撲的……

灰原的對象 新神鵰俠侶

開罵者:恨鐵不成鋼

為何該罵的來龍去脈:

喂,你們這遊戲的BUG太矮張了一點吧,居然在第一座地下迷宮就把我卡住出不去了。這到底是怎麼回事啊?你們的程式設計師跟整個測試小組(或是根本沒有測試小組??)都在混嗎?這麼明顯,而且馬上就會遇的BUG竟然沒有抓出來?程式師在寫完程式後到底有沒有自己測過?如果沒有的話,那這些傢伙還真是一點責任感都沒有,擺明就是在混飯吃喝。測試小組,在程式師重新組譯程式後,有沒有從新從照開始測試呢?如果沒有的話,那一樣是在混飯吃!

至於這間公司的主管。在屬下把遊戲母片交出來後,有沒有詳細的 檢查每一個報告與測試流程呢?還是一樣都在混飯吃啊:就只知道賺錢 而已,一點責任都沒有「你們不知道這種BUG很蠢嗎?你們不知道一個 蠢BUG會毀掉整個遊戲製作小組的心血嗎?國產遊戲的品質就這樣被你 們這些人敗光光上在署先人的耕耘跟我們這些消費者的栽培!

魔王的眉批:

與外發生會卡爾 的BUG,這種天大的 BUG 大概只會發生在 國內不健全的是試言 實下才會發生,製作 發音真的該好好機能 了一十萬





欠票的對象 工人物語 4

開罵者:被輾斃的人

為何該罵的來驚去脈:

爛爛爛,這真是 軟爛遊戲啊!把電面搞的那麼等是,說什麼可以享受大自然的風景,說什麼可以 快樂的種田。我哩勒,放,放屁!每次當我花了兩三個小時把家園弄得漂亮亮,有花有草有小鳥有,歷,正和我子民咒醉在花香鳥語中時,就會被突然出現的"大軍團"結繫過。而且還是輾的乾乾淨淨, 一間系房都沒有留下!

每只都這樣喔,不僅一點預警都沒有,而且還 點機會都不給!因為這遊戲中的單隊本來就移動的 很慢了(地圖又大)。就算你配體有防禦的大軍,只 要方向地點不對。就根本一點配用都沒有(趕到時只 能憑弔實跡已以。喔不,是厘遺跡都沒,只留下一塊 由由的地皮跟一兩塊木板石頭。)。這遊戲的進行步 調又慢。畫面又"輕鬆",每次都這樣不自變的就花 了兩三個小時建設。然後在一片慘叫聲中化為灰 爐……你知道嗎。那裏的很 《今》的那



哈哈哈,大寶團時,村寶團時,村信多縣幾次,應該可以小心應對應,不過我們有這個耐心嗎??相信沒有,這種一開始就給予玩家難題的遊戲,真是應該被轉!!哈,寫的夠格調,實30G、30P。



X属的對象。魔法門八

開罵者:潑婦

為何該罵的來龍去脈:

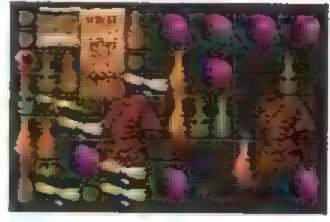
魔法門八是魔法門六的資原回收遊戲?

瞬理說,98年出版的魔法門八和魔法門八也有相隔工、三年之久,期間設計公司New world Computing 就設計《魔法門八》可以利用的3D軟、硬體和相關設計 1 具的彈性也更大,可是遊戲的整體表現仍原地踏步,並無令





人驚豔之處。也許設計公司未來在吸引玩家 到遊戲裡拯球安羅斯世界之前,得先想想如 何先拯救忠實玩家們對您的信心。否則《魔 法門》系列的壽命將「八、九、不離十八這 是我展不想見到的結果。



魔王的眉批:

資源回收!?真是形容的恰到好處……這種換場不換藥的戲法,相信很多公司玩過,真是讓人想開罵,浪費了《魔法門》這個歷史悠久的系列,真不希望如撥燒所預測,9代也是這樣玩弄消費者,那《魔法門》系列真的將會步入歷史了。實20G、20P。









數位玩具和仲科技 TEL:(02)2552-3870

售價/599元

售價 未定

烈日奇俠傳 日劫 類型 角色衍複 發售日期 10月 聖誕佳務

類型 動作冒險 数售日期 11月 售價 未定 魔法大富翁

發售日期 12月

■ TEL:080-741009 # FAX:(07)815-1992

http://www.soft-world.com/

開始的企会)而非常情		
聯型 角色粉質	發情日期 10月	包備 米定
残田箭俠傳 日劫2		
類型 即時角色扮演		医佩/599元
炼磁配		
順型/益帽	餘萬日期/10月	情價/未定
信孤前傳·水火金剛		
順型/角色扮演	發展日時/10月	演輯/699元
超時空英雄傳統主		
	發售日期 10月	当 價 799元
聖婚騎士得 類型 角色分层	發售日期 10月	画價 599元
華拳記	An learning this	m 94 33370
報告 角色份演	粉集日期 10月	養價 未定
幻翼傳說 露卡的原		
報型 角色份洞		頭側 599元
職上外傳紫青劫		
輔報 角色粉屑	公寓日期 11月	曹胄 未定
博脱曲摊		
	设 里日期/1.月	国債,未定
MA \$10 MAGO	4	
	發售台牌/11月	憤慨 未定
機印機線 類型 萬色房周	和11月	10月 599元
	W M CI W. III-I	MIM 2837.
大震路世界之旅2 類型 益智	独地田町 11 月	進價 299元
學成书翻大黨鴉	34 - Li - 11 - 71	Per 164 7 22 - D
類集 磁管	疫物色期 1.月	集價 395元
至應無上		
	独舞日期/11月	面價/599元
bom bom#0.10		
類型 神殿	發售日明 11月	書價 未定
巴席公主		
類型 動作商品扮演	を製品網、2月	國情 東定
離被傳	Annual consum C	
類型 角色扮演	台第日期「2002年」月	書官 未正
第七封印 聯盟 角色扮演	价度 日期/2002年3月	第4 本本
W A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	E E E RA7 20024-374	画画 不足

m TELX02)2528-8098 , m FAX:(02)2528-8268

舊價 未定

http://www.apexsoft.com.tw/

野轍世紀 恐龍戦士 發體日期/11月 量價/未定 類型/肌時回合 響(嫌 X 単語調 + 例 * X 聯型 駒撃 粉售日期 12月 **蓄情 680元** 二种种医数型大组 類型 基智 **经路日期/2002年** 冒信 450元 搬世蒼龍 趙雲傳 懶型 爾路角色防胃 發露回期 2002年 **雪帽 599元**

TEL:(07)5573518 飛玩資訊 ■ FAX:(07)5573517

http://www.fanone.com.tw/

海賊X海賊 簡價 未定 賴梨 莅智相離 粒属日期。2月

M YEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788

http://www.ttlme.com.tw 奥林匹亞橋書 II 验售日期 10月 售價 未定 類型 品質 麵狂空間 H 類型 組織 舊價 未定 **参加日期 11月** 富甲天下3

验售出期 12 月

松茵休閒軟體

星雲戦記 (Mankind 1 7)

■ TEL±(02)2704-2762 ■ FAX:(02)2704-4454

http://www.unalls.com.tw

独善日期/10月 擅價/399元 野型 連绵影略 急速四驅車 (Stung GP) 監備 399元 缺些. 魏.思 雙層日期/10月 神遊既尼斯(Venice) 模型/網路運輸 發售日期/10月 **国旗/990元** 黃金謎城中文版(Treasure Hunt) **編型/連載器質 公里**日期/10月 **国價/890元** Z字特皮隊 (2 Stop Sold res) 類型 即時數据 發售日期/10月 **国籍 1980元** 神雕紀元(Dragon Riders) 特別 富裕 登集日期/10月 開票 599元 印加帝國中文版 (Theocracy) 神型 即時數略 發電品明 10月 官僚 750元 傭兵戦場自金版 (soldier of FortunePlatinum Edition) 類型 動作影響 售價 1080元 發售目睛/10月 餅駝夢工坊(Cookey Shop) 特型 经营业额 發售日期/11月 集價 650元 ■返使睾糖部 (Return to Castle Wolferstein) **金里**包購/]]月 篇册 1280元 景型, 動作影響 獅子大盜(The Sting) **画價** 880元 發售台網/11月 頭型 動作影響 賽輔新購貸2(Alien Wations 2) 操型 圆种数箱 **国信** 880元 發售日曜 11月 蜘蛛人 (Spider Man) 賴是 動作 發無信期/11月 開催 990元 輔型 動作制製 独体信仰。13月 整備 990元 豐豐物組(Arcturus) 曾曾日期/12月 畸型/角色份海 **国情/**未定

E TEL (03)2509359 # FAX:(03)3175461

快色幻想曲 類型/体階益智 **公開** | 10月 **温雪 290元** 官能教習實人版 納型 養樹 验验日期/11月 富貴 399元 H油物物 類型,養成角色 和舊回期 江岸 **開欄 299元** 絶色影響系列二 頭型/休閒 登第日期/12月 **国情**/199元

TEL:(02)8780-3636 ■ FAX:(02)0780-5656

http://www.acertwp.com.tw			
文明帝國 權績天 ^{領型 承路}	下2(Call To Power 發展出期 .0月	集情 990元	
各亞人大戦 類型 角色素器	發育日期 10月	整價/699元	
模擬聖媒 (Star Ti 練型/模擬	發售周期/10月	間個/1190元	
模擬列車(Train 類型階級	Simulator) 發售日期 10月	售費 1290元	
光芒之池 類型 角色粉度 做也 國 赤壁之		舊價71290元	
成型/国時政略 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		国間/599 元,	
類型/即時歌略 標花大戰2	登集日期/11月	18月/890元	
類型 藍路角色 動趙雲傳	登集日期/11月	舊傳 799元	
類型/動作角色扮演 交舞	發售日期/12月	售價/699元	
類型 策略 動物圖大亨	發生白期,12月	售價 650元	
類型 質能	参加日本 12月	售價 1190元	

台灣帝技能如

類型 益智

■ TEL:(02)2962-7425

http://www.tgl.com.tw

時孕屬域 發售日網/10月 售價/599元 類型/角色扮演 機甲戰線 暫定 **画個/599元** 類型/習情 發售日期/11月 差人魚的季節 加型/管理 發聞日期, 12月 **論價/699元**

TEL:(02)2999-6768 E FAX:(02)2999-7707

http://www.interwise.com.tw

對塵餘生戰陷版 侧缆兄弟曹中又版 姚型/戦略 發動日期/10月 篇篇 980元 赤色戦線 (Red Faction) 管理/1080元 賴型/動作制職 發售日期/10月 零冬之心中文版(Icewind Daile Heart of Winter) 雅型 角色粉屑 船舶日期 10月 當價 9的元 亞特斯達斯 III 失语的帝國(Atlantis III) 類似 黃膀 發售 3期 11月 集價 未定 嵩冶勇隆尼之题夜還殺令(From Dusk till Dawn) 言情 未定 類型 動作 發售日期 11月 殿,去亂世紀 (Art of Magic) 目慣 朱定 特型/部時戰略 微雪日明/11月 天命傳奇 (Legend) 辞型 真鳴 書情 未定 發電問期 11月 被出車뼥(Codename Outbreak) 躁型/動作 台灣日期,11月 曹情 朱定 報播的任務 雙幻含椒 加拉工制 坚健 保護日期 11月 負債 米定 嘅定單(Mega Race III) 체장 했네 發揮日期 11月 曾備 未定 程表 動場 (Aguanox) 算信 未定 賴型/動作制單 發售日期/11月 决戦聖球(R.I.M.) 曹價/未定 理型/国合教籍 發售日期/11月 機型遊俠 卡沙諾瓦(Casanova剛打) 姆型 動作書機 報售日期 11月 警債 未定 斯德的任勞資料片: 點肌女師 (Ever Quest Shadow of Luclin) 曹價 未定 排型 角色扮演 验售日期 12月 未日號明(End of Twilight) 城型 角色扮演 發售日期 12月 製備 未定 上古游蛐3: 魔游房風 Elder Scrolls III Morrowind; 制型/角色扮演 發售台網, 11月 售價/未定

華 魏 國 際

TELY0238789-0009 FAXx02)8789-1196

http://www.woel.net/

I湖本角 類型/動作習機 售價. 朱定 發售品票/10月 新世紀 凌波脅成計畫 類型 養成 售價 未定 独售日期 10月 特勒幾甲隊4 領型/图時戰略 發售長期/11月 售價/980元 危難四伏 類型 劉章 登場日期 11月 警備 未定

明日工作室

■ TEL:(02)2570-7095 ■ FAX:(02)2579-4562

http://www.cartoonfree.com.tw

機甲先鋒 類型 角色扮演 發售日期 10月 售價 499元 浪漫咖啡屋, 類型 經營養成 独售日期 11月 售價 299元 美少女手扎 類型 養成 發售日期,12月 售價,200元 虚擬人生外傳 類型/策略 登2日期,12月 事價/399元

賴型 益智

★ TEL:(02)2367-0168 全字多媒體股份有限公司 # FAX:(02)2367-8959

http://www.smec.com.tw/

快打1 2 頻聚 動作	發售日期/10月	集費/599元
織世籍主 類型 即時戦略	發售日期 11月	售價 780元
神秘之旅 類型 冒險解鍵	设置日期/11月	售價/780元
越野競技場 調型 賽車	受量自病/11月	售價/590元
龍 建 英雄傳 類型 角色扮演	位置日期/12月	論例/780元
光明騎士 調型/萬色扮演	食物日期/2002年	面侧/780元
雷 赎 奇譚 2 聯 數 角色 扮演	验售日期 2002年	顯價 980元

大宇資訊	● TEL:(02)8226-5677 ■ FAX(02)8226-5611
http://www.softstar.c	om.tw

nttp://wwv	V,SOTISTAT COM.TW	
銀河戦國列傳->		售價/699元
類型,策略 小靈仙子		
野型 景成 野型 標英	验量日期 10月	無情/520元
源型 等階	股聯日期 10月	備價 890元
星艦戰將 鴻型 動作射擊	發育日際 10月	論課 890元
星際筆霸2- 終		
類型 飛行射響 直接 表	位置日期 10月	倫理 890元
	独加田時 10月	論費 499元
製車勝兵 不朽!	功能 物質合成 11月	■ ¶ 699 in
文明帝國III	40 Mg 22 Mg 22 Mg	_ 1 0 0 0 0 0
頻吸 機機	發售日期 11月	111 1280元
抽製 品質	韓國日期 11月	動情 790元
1/4 美一位 料 题		
類型 图像型图	验验日期 12月	11 1 1090元
類型 角色粉質	舒加日明。2月	■情 620元
至轉麻將3	化黑圆圆 32是	值價/550元
	包太郎之章實奇謀	best to 100 F
	经独占财 12月	領債 未定
士命[2.5] 智妙 监狱	经第日期/12月	動員/未定
天使漢唱會 購型/益智	世第日期/12月	個層/朱定

TEL:(02)2739-1937 美西亚電 ■ FAX:(02)2739-681B

國際足鹽大賽2002 (FIFA Football 2002

http://www.ea.com.tw

勃飾田脚 10馬 国情/1090元 調型 運動 哈利皮特 神秘的魔法石 (Harry Potter and the Sorcerer's Stone) 調型 動作智能 位置自用/11月 機擬市民──非常男女(The Sims Hot Date) **製型 機能 数据回期 11月 首備 790元** 星際大戦 帝國戰場 (Star Wars Galactic Battlegrounds 類型/即時戰略 会曾日期/11月 質情/1090元 善與惡之神獸島(Black & white Creature Isle)

類型 策略 發露日期 1月 售價 790元 墾際大戦: 決戦風球 (Star wars Starfighter) 賴型/即時戰略 發售日期/12月 貨價/1090元 席總遇關之模擬高國夫(Sid Meiers Sim Golf) 篇 6 未定

發售日期/2002年 類型、運動 終極動員令之叛國者(C&C : Renegade) ■■ 未定 賴學 動作射擊 發售日期 2002年 學譽勳章 反攻諾曼第(Medal of Honor All of Asia)

瀬型 射撃

FTEL:(02)8226-9029 数樂盒有限公司

验售 引期 2002年

舊價 未定

E FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

要夜交響曲 医喂 采定 類型 雷喷養斑 盤皆日期 10月 同极生30網路版 舊價 未定 頻型 練上遊戲 發售日期 11月

M TEL:(02)2311-6765 華彩軟體股份有限公司 # FAX:(02)2375-5283

http://softchina.com.tw

浩劫重生 (Arcanum) 類型 角色扮演 医病,1060元 金售品用/10月 暗黑武士遵(Throne of darkness) 舊傷 1080元 類型 角色分演 金额总明 10月 新英雄門 (New lord of her >= s) 医情/未定 發揮日頃/11月 預型 碘上遊戲 海神波賽頓中文版 Pose (don) 舊備 未定 類型 城市模擬 發集日期/11月 世紀事覇(Empire Earth) 频型/即時戰略 強簧日前/11月 监督/未定 卡曼契4(Comanche4) 發售日期/11月 售價/未定 無型,飛行養輕

弘煜科技

■ TEL:(04)2322-2886 FAX:(04)2322-2971

幻難傳說 - 露卡的廢散數室 蝉型 角色扮演 發售日明 11月 舊價 未定 炎舞 售價 未定 賴型 新聽 校園公師 12月

宇峻科技

■ TEL:(02)8226-9989 FAX:(02)8226-991B

http://www.uj.com.tw

超特学英雄傳說「 验售日期 10月 類型 策略 **監備 799元** 大富翁世界之旅? 發售用期 11月

藍海豚科技

類型 益智

TELX02)2746-6561 ■ FAX:(02)2746~6399

無價 299元

遊戲輕略打 2 類型, 莊智 整舊日期/11月 價價/299元 超磁酒吧 胡型 乘路經營 售借 朱定 發言日期 朱彦

■ TEL:(02)2345~0020 ★ FAX:(04)2345-0122

關志W中文版 輔型 戦略 發售日期 10月 舊情 未定 太閤立志傳中文版 96型 角色養成 舊價 未定 發售日期 2月

m TEL:(02)2389-2007 Gameone智傲集團有限公司 FAX:(02)2389-1992

http://www.gameone.com

着雪日期/11月 三個群群傳之臥龍與風機 調型/角色份河 售價/599元 击腱群疾傳 制型 網上角色初度 勃飾日期 12日 雪情 未定

RITEL: (02) 新瑞獅多媒體股份有限公司

另類大黨為	無型 益職	知地日初 11月	無價 来定
新王別巡	建型 , 角色扮演	验官日期 12月	售價 未定
碰碰車	雅梨/紡龍	登第日期/12月	售價 來定
西臺灣魔曲	赚取/角色投稿	整體日期/2002年1月	警費/非定

英寶格股份有限公司

TEL : (02)271 70777

FAX (02)2545-6060

http://www.infogrames.com 帝國企業(Monopoly City) 論型 果阳品智 製售日期/10月 曹信 未定 神繍2 (DISCIPLES2 DARK PROPHECY) 輔型 國舍舞籍 動物質明 10月 監備 未定 機道王 (MOTOR RACER 3) 動集出明 10月 警備 未定 職型動魄 (0 R B) 線型 賽車用略 参编日期 11月 恤債 未定 門神(COMBAT智定) 登集日期/11月 自使/未定 玉牌威龍會對片(Desperados expansion disk 剛型/小姐報略 舊僧 未定 台曾日期/12月 機擬樂園 (Rollercoaster Gold) 警備 未定 師型/模奏 整曲日期/12月 文明帝國3 (CIV III) 賴數 回名謝紹 验售日期 12月 售價 未定

豊 泉 國 際 股 份 有 限 公 司

■ TEL±(02)2705-3777 E FAX:(02)2705-0222

http://www.interserv.com.tw/game/

抓鬼大師 類型 海瑚 验售日期 10月 售價 未定 笑做江湖之五獄倒逝 發集日期/12門 類型/角色份源 物標,決定 小李飛刀 鹽型 角色扮演 **验售**出期 2002年2月 筐續 未定

魔力城數位科技

■ TEL:(02)8226-5836 FAX:(02)8226-5833

http://www.interserv.com.tw/game/

賴型 線上角色扮演 發售日期 12月 看信 來源 lunalux月神 動型/線と要成 無情 未定 HorseMaker競馬 800日用/12月

旭力亞有限公司

★ TEL±(02)2726-3136 E FAX:(02)2726-2486

http://www.coco168.com.tw

類型 角色扮演 售價 未定 時空俠影 数售日期/12月 售價 未定 超時空之翼 競型/動作角色扮演 鎌嵩日期/12月 咸蛋超人之戰略遊戲 售價 未定 頻型 角色衍凋 發售官期 2月 馬場大亨(Inline 售價 未定 類型/角色養成 發售日期/12月 要之國 Dream Country) 類型 角色份有 發售日期 2002年1月 舊價 未定 釣魚王 類型 模型約魚 發售日期 2002年2月 舊賃 未定 發集日期/2002年2月 超神Z 類型/角色格門 舊情 米定

歐茲的鐵匠鋪

歡迎玩家來至歐茲 CZ 鐵序舖,鐵匠舖裡所展示、販售的物品,絕對是玩家們極欲想 擁有的。各式神兵利器、武器防具,一應俱全

你的等級、裝備是否能在軟世王國生存,或是想要購買新的軟硬體裝備,來提昇自己 的戰力。從令以後就讓我來為您一一做個簡單的介紹 .

A4TECH 產品介紹(1)

-雙飛燕系列滑鼠

從圖形化作業系統出現後,滑鼠成了電腦不可或缺的一項設備, 滑鼠也不再像以前,總是一成不變。現在的滑鼠,不但變化多 端,更大大提升了使用時的便利性與功能性。專業的滑鼠設計製造商伍 值科技,以自有品牌A4TECH所推出的產品,在中國大陸與歐美市場均獲 得相當多消費者的好評,並獲頒各式獎項、雖然在國外大獲好評,但是 在台灣卻鮮少聽聞該品牌的產品,於是該公司在台推出雙飛蒸系列,意

圖反政台灣市場。悠系列最主要的特色在於高達520 DPI 的解析度與多項的專利技術、此次介紹的滑鼠、多採 用PS/2插頭而未採用USB,可說是較大的遺憾。







自行研發的快活林滑 鼠加值軟體,可說是該系 列滑嚴嚴重要的一部分。 該軟體大大的發揮了滑鼠 的功能,缺少了它,清量 就只不過是一隻普通的滑



快活林 的骨鼠可程 式按键。按 鍵可以設定 成自己需要 的功能或是 」按鍵 · 依照

型號的不同可設定的,從基本三鍵到 最多的五鍵。



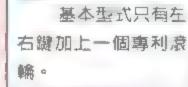
網易跳與幸 運跳功能・可以 設定高達28個應 用程式連結。



可自行 設定滾輪功 能,讓滾輪 功能多變化 , 不在局限 於捲軸的控

有了快活林,讓滑鼠不 再只是滑鼠。強大的軟體輔 助、將滑鼠的潛能完全激發 ,不但更方便,還讓您比別 人快。遠在使用一般的滑鼠 嗎?快嘗試看看,絕對會讓 你愛不釋手。







整體外型簡單

有"快活林"與"無膏滾輪" 這兩個好夥伴,讓它與衆不 同。符合人體工學的外型設 前端較寬大後端較 計,讓使用者不再有壓力。 細,使用感覺相當舒 平凡的外型下可是隨藏著深 服。

不可測的祕密。



舊型機械式滾輪,利 用機械構造感應滾輪動作 • 造成使用時的不順暢感 與噪音問題。

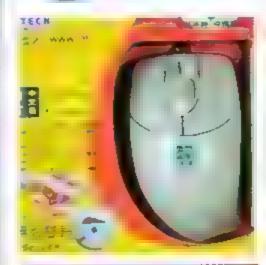
這樣高科技的滾輪,是 無法用圖文來讓您知道的。 但是保證絶動安静與順暢。 使用過後一定會愛上它。獨 一無二的滾輪設計,加上獨 創的雙滾輪,讓您的滑鼠不 但能上下、遗能左右、可說 是全方位的新體驗。



專利無警滾輪 技術,採用較簡單的 機構,搭配光學元件 · 改善了上述的問題

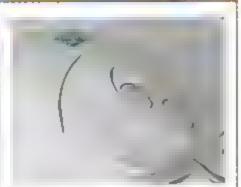


創新的雙泉輪 設計 讓 使用者可以 同時利用骨鼠來控制 全方位(上、下、左 、
右) 的捲軸移動





全系列中唯一附贈PS/2插 頭轉COM1插頭的產品。

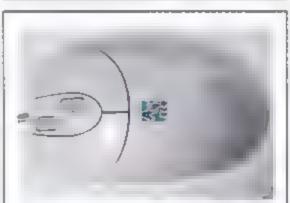


相當創新的雙滾輪滑 鼠,這可是別的地方找不 到的。

可說是SWW-25的要胞胎 唯一不同的是加上了獨創的 雙滾輪、全方位移動滑鼠的實 現者,附贈的轉接頭,讓沒有 PS/2播頭的舊電腦也能使用 想換滑腿了嗎?記得多看我



由於展輪並未具有按鍵功 能,於是在側邊加上 個按鍵

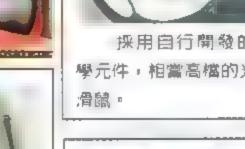


外型延續SWW-25的簡單: 只有滾輪的地方增為兩個。





採用自行開發的光 學元件,相當高檔的光學 滑鼠。





按鍵數多達五 顆,左右兩鍵、與 第一個滾輪、外加 兩側的兩個按鍵(藍 色部份)。



外型採用鐵灰色與 深藍色的搭配,現代感十 足。

滑鼠外型十足的高科技,絕對適合e世代的您。 多達五顆的可程式按鍵,不管瀏覽網頁或是玩電動。 都能幫助您。

兒童筆記型專用MSW-5



不論是產品命名或是配 色,都相當的活卷,鎖定的 消費族群明確。

兒童可說是最挑剔的消費者 了。各位家長們是否正為潔購適 合小朋友的滑鼠而傷腦筋呢?請 注意這款MSW-5,外型小巧可愛 加上生動活潑的配色,保證會 讓您家的小寶貝愛上它。



體型小只擁有基本左右 鍵與一個意輪。



為配合小朋友的手掌大 小,外型嬌小、目配色與外包 装相搭配。

歐茲的鐵匠鋪



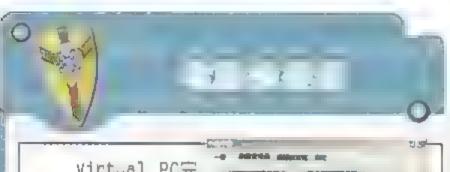
虚擬電腦-Virtual PC

出蟲

业子於Connect ix 是家公司,各位讀者也許並不熟悉,但該公司所發表的 PS模擬器VGS,相信大家一定不陌生。該 公司一向致力於MAC軟體的開發,前年開始逐漸將該公司的軟體改版成Windows版本,VGS正是該公司所改版的第一項產品。

最近該公司又改版了另一套在MAC上具有相當名度的虛擬電腦軟體一Virtual PC。本次遵是與MAC同步發行的最新第四版,該軟體主要是為了讓MAC的使用者能執行Windows的作業系統,畢竟Windows的軟體數量還是比較多。而這樣的一套軟體在Windows上有何作用呢?我們可以利用它來"模擬"實際機器的硬體機能;安裝多個作業系統也輕鬆、簡單;更應審的是這幾個作業系統是"同時"運作。也能互相傳遞資料;當然,區域網路的架構。就能在一臺電腦上呈現出來。要傷腦筋的,只有你的電腦硬體配備,等級是否達到它的需求。





virtual PC完整的模擬了電腦機能,模擬了光碟機、音效卡 (PCI Sound Blaster 16)、顯示卡(S3 Trio 32/64 PCI)、網路卡(Intel



- Commence of the control of the con

21041 PCI) ... •

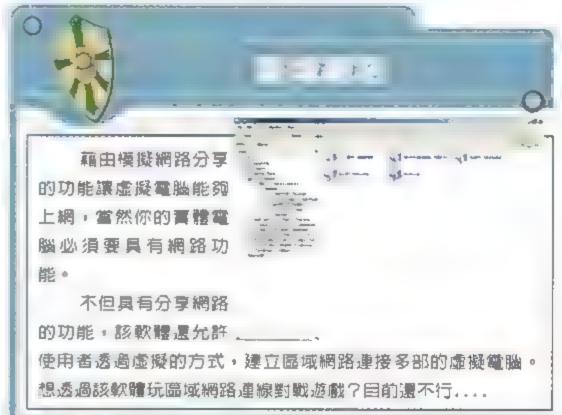
虚擬電腦(Guest PC)可以執行所有在實 體電腦(Host PC)電腦 上所能做的事:譬如玩 玩MS-DOS時代的寶遊 戲,或是安裝其他的作

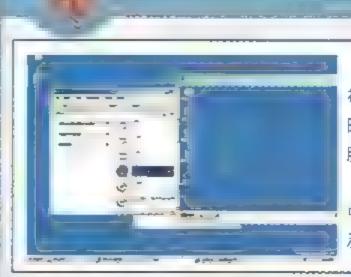
業系統。

玩。inux還要 大賣周章的"搞" 多重開機?使用它 就方便多了。當然 也可以透過本軟體 來安裝其他語系的 視窗作業系統,這



樣要玩日文版的三國志八就不成問題了。





該軟體妥善的利用 視窗多工的功能,可以同時開啓一部以上的虛擬電 腦,並且同時執行。

藉由附加的程式, 可以讓使用者藉由拖曳圖 示的方式,分享檔案或是



中央處理器 · Athlon、Duron、Celeron、K6-III、

Pentium II · Pentium III · Pentium 4

■運算速度:最低266MHz,建議500MHz以上

■記憶體:請看表格
፻硬碟空間:請看表格

性其 他:Level 2 cache and CD-ROM

■平 畫:Windows 2000 Professional,windows

NT4.0 or Windows Me

DO\$	50MB	32MB
Win3.1	100MB	32MB
Win95	500MB	32MB
Win98	500MB	32MB
WinMe	2GB	96MB
Win2000 Pro	2G8	128MB
Win2000 Server	2GB	128MB
Win2000 Adv Server	2GB	196MB
WinNT4.0 Workstation	1GB	64MB
WinNT4.0 Server	1GB	64MB
WinNT4.0 Enterprise	1GB	64MB
Linux	2GB	64MB

1.以Win2000 Pro為實體電腦,執行Win95虛擬電腦硬碟 空間 500MB

所需記憶體=160MB(128MB+32MB)

2.以WinNT4.0 Workstation為實體電腦,執行win98 與Win2000 Pro兩個虛擬電腦

硬碟空間=2.5GB(500MB+2GB)

所需記憶體:256MB(64MB+64MB+128MB)

該軟體使用建立、VHD的檔案,來模擬硬碟,最高每部 虛擬電腦可以使用三部虛擬硬碟。

筆者利用虛擬電腦安裝Me時,在未安裝任何其他軟體 所使用的空間為六百多MB,雖然沒有如建議的那麼高,但 是如果安裝了其他程式,我想也差不多了。

記憶體的部分當然是越多越好。因為實體電腦執行作業系統與程式時就佔用大多數的記憶體。雖然軟體建議 128MB,但筆者強烈建議256MB比較適當。

本軟體在外國已發行了一段時間,但是國內市場上還未 見其在販賣。最主要的原因是因為該公司的軟體在台灣並未 有代理商。因為筆者曾經在市面上看過同樣該公司的產品VGS



在市面上販售,所以想使用本軟體的讀者可以找看看,說不定可以找到。如果不行的話,可以上該公司的網站www.connectix.com或是國外各大體物網站上購買。

歐茲的鐵匠鋪



新一代音效盟主現身

創新未來Audigy音效卡+Inspire5.1 5300喇叭

Richard. 欧



1月今的電腦硬體,音 效輸出早已是最基 本的裝置; 主機板on board的音效裝置,為使 用者帶來簡易的發體效 果・雖說為玩家省下購買

音效卡的銀兩·但對於懂得胎聽的欣賞者而言。 透過使用高級音效卡所發出聲音,絕對是永遠都 要追求的。創新未來,電腦音效標準的創造者。 於近期推出Audigy看效卡與Inspire5.1 5300喇 M,這個有蓄新一代EAX Advenced HD音效卡與6 件式喇叭的絶佳搭配,看來又即將在電腦音效的 市場中,掀起一股購買的風潮。

到底這塊Audigy音效卡,有啥值得另人與 奮的效果?是否能夠繼SB Live!系列音效卡之



後,而成為新一代書效卡的盟主,就讓簿者為您做個介紹。



別懷疑・這些都是從包裝盒内 拿出來的。配件之多,真是物超所 值。Audig/音效卡的一切效果,全 來自還顆喬效晶片。看看主卡與子 卡的接頭,6件式的喇叭才是搭配的 最佳選擇·高達400Mbps的傳輸介面 SB1394(也就是IEEE1394)的接頭。 讓它在處理龐大的數位音樂上,游 刃有餘。外接盒、搖控器的設計, 方便你使用、設定任何的看效裝置 多種專業的影音光碟軟體,讓你 盡情發揮Audigy音效卡的能力:





如此多的產品配件。 只有Audiay由金版 外接式) 才有的喔!



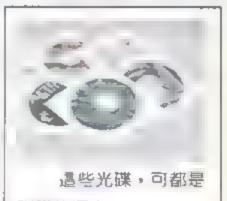
Audigy的音效處理器 ,一切神奇效果就靠它了。

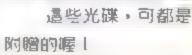


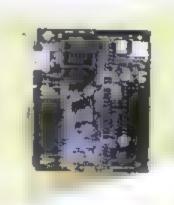
多組膏效插孔,還有SB -1394的接頭耶!



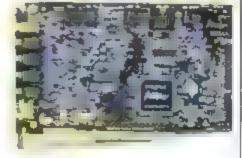
可連接衆多1394的裝置。龐大的影音資料, IEEE1394是最佳的傳輸方式。











督效主卡、子卡

10

CHILAI Advence

在SB Live! 音效卡的EAX標準。先後成為各式音效卡支援的同時,新一代EAX Advenced HD。如今呈現在Audigy音效卡身上。即時且高達4組的多重音效環境處理。讓你對於遊戲有基更多的期待。讓我們大聲疾呼:遊戲音效的新標準一" EAX Advenced HD"。

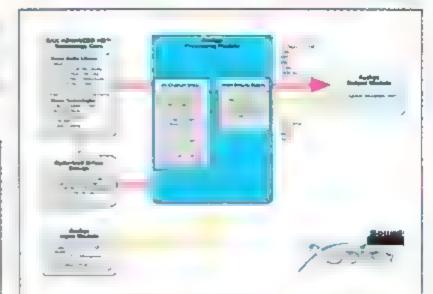








提供多種會效效果: Obstruction(環境應單)、Occlusion(環境阻隔)、Exclusion(前奏審效)、Environment Reflection(環境反射)、Environment Panning(環境移位)、Environment Morphing(環境變化)、Environment Filtering(環境應度)、Muti-Environment(多重音效環境)



Audigy a 数卡內建的 EAX Advenced HD· 24bit 100dB的訊噪·另人驚歡 I

E A X Advenced HD 的 Muti-Environment(多重音效環境),讓你即到享有全新的警告體驗。時刻驚悚。



使用EAX Advencd HD

末使用EAX Advence

15650的規格與之前的統結技所發表的S15645相同,不僅型支援DDR333 DDR 266 PC133記極體,展高可達3GB記憶體容量,可時支持斯(代P4 400MHz前滿鑑元排 的圖片組,並且以於祇屬例的MLT10、技術,高達533MB S的超高消棄與奇場S15961相接 。更重要的是整合了的統自行研發的繪画物心,不僅內達Real 256 bit 3D繪圖戶案, 並且擁有相當於AGPBX、高達2GB S的之Itra-AGPII繪畫記憶體資料境管。如然配上 S1533UB Video bridge,便可以接上第二台RT營壽。DVI LCD營壽或是NTSC/PAL TV等 不同的輸出設備,以提供使用者與確康要多不同的應用。另外,S15660可可一應支援 AGP4X 2x外接插槽,不懂增供使用者在讀圖十上更大的選擇確性也是具有系統的延展 性。而S15650所搭配的兩機\$15961頁偏了強大的多媒體功能,包括5.1 Channel AC' 97 2.2音效 10/100MB以太期能 V.90 SoftwareModem、HomePMA2.0、ATA100 /66/33IDE、介紹PCI插槽以及介組USB等。

1 5 5 1 - 4

絕佳的音樂,舒適的音場創院,全都在Audigy音效卡。5.1聲道、EAX Advence HD的雷場效果,架構出你的家庭劇院。內建的ASIO功能,讓你輕鬆的編輯出所製作的樂曲。音樂處理,不論是想把某個聲音消除,還是要聽清楚每個聲音、音符間的細節,或是要設定前所未有的夢幻音場,Audigy音效卡全能滿足你的需求。









者。

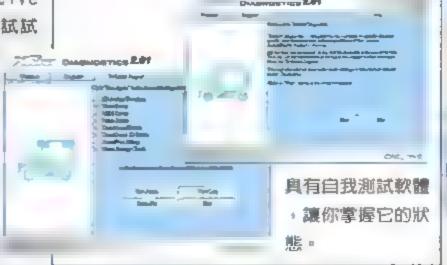
軟體設定、使用

Audigy音效卡的工 具列配置在營幕上方, 輕鬆點選就能改變成為 你要的設定效果。在安 裝過程中,多種能發揮 Audigy音效卡的軟體, 等著你來啓用。音效卡 的健康狀態,只要測試 一下就清清楚楚。用慣 了Windows的媒體播放 程式,改換Creative PlayerCenter 3試試

· 各種音效格式可 也難不倒它喔!透 適細步的設定調整 · 讓 Creative PlayerCenter 3 與Audigy音效卡,

有署絕佳的效果。









Inspiral 5

Audigy書效卡欽定的6件式剛叭。得確充份表現出Audigy書效卡的極品書色。體貼的將音量控制器拉出,讓你擺在任何地方都可證整。前後喇叭線長的不同、專屬的立架,輕鬆的架構出音場空間。高音質的衛星喇叭與超強的重低音喇叭。震撼十足的影音效果,從此刻就常駐在你的身邊!





18页RMS的重低音喇叭,可 發揮起帶的重低音效果。



獨特線控器及開**關**,可安裝 在任何地方。





- · 頻率響電: 47H2-20KH2:
- · 訊噪比: 75d8
- · 各自獨立立架
- · 剛趴線(前方2公尺、後方5公尺)的線長設計。

363

Audigy音效卡+Inspire5.1 5300喇叭這意電腦音效組合,筆者評價頗高,適合對於音效有極至追求者來使用。較遺憾的事。目前仍未有一套電腦遊戲,有使用到EAX Advenced HD的新技術,使用者只能借由Demo的展示來過過乾癮。但對於音樂

新技術・使用者只能信田Demo的表示來過速を測。但對於青葉

「主要 際GeForce2 Ti轉示卡其核心採用了NIDIAR最新的GeForce2 Ti掩置念理器、此
無機GeForce2 MX、GeForce2 GTS、GeForce2 PRO及GeForce2 Ultra後最新一代
GeForce2 Ti静運 高度器的核。執行頻率提昇至至50M+2。急煙器項匯速度可達率秒
10.2億億素,命約3平日萬國三角形產生率(31M Triangles sec.,再搭配上400M+2 DDR
SDRAM連食運作,頻棄傳載速度器約可達6 4G8。急急NIDIAR GeForce2 Ti的高效能或
理後,整個3D管線處理將軟件影像處理器(HDVP),即可應用為高效能、低成本的
DTV 接收器附加卡,並支援與有18種可V權放規格。可作為低成本的 DTV 接收器附
加卡的解決方案,符合新時代的収視技術需求。



新世代的作業系統 WindowsXP



八山片軟(Microsoft)在電腦作業系統的發 **九人展史上、每一步都牽動著電腦市場** ·由MS DOS到最早的視窗作業系統 windows3.1.寅變至Windows95,進而發展 成現今最廣泛使用的98/Me與NT4.0/ 2000。每當微軟對作業系統進行改版時, 也就是使用者必須考慮添購新設備、甚至

是購買新電腦的時候了。這樣子的動作對當時的電腦市場,無疑 是最佳的一劑強心針。自從Windows 95推出後,微軟所推出的 98 ME,可說是換易不換藥,雖然有逐漸改良,但是仍有一些問 題。尤其是去年推出的Me,雖然力求延續windows98核心,然而 在一般家庭上的應用,其表現卻相當令人失望。反倒是鎖定企業 用戶的windows 2000,竟獲得消費者的齊睞,但畢竟2000是針對 企業用戶設計的,對於一般家庭使用者並不是哪麼契合。於是微 軟在不到一年的時間,將在10月底推出了全新的Windows XP。

不同於以往,微軟不再將家庭與企業作區屬,且捨棄了 Windows 98的核心。新的windows XP分為兩種版本:適用於一般 家庭的誾化版本-Home Edition與企業使用的專業版-Professional Edition。兩個版本所使用的程式核心都由



Windows 2000改良而來。使用過 Windows 2000的使用者都知 道,該版本的核心穩定性相當高,當機情形相當少。為了適 用於一般家庭,在多媒體與遊戲的相容性上作了相當大的改 良。專業版本的部分依然有不同功能的版本。與windows 2000一樣最主要的區隔有:一般專業版(Professional)與同 服器(Server)的版本。撰寫本文時為9月,正式版尚未發表 · 本次以取得的版本Windows XP Professional 2600英文測 試版為報導基準。





一開始的開機動畫

改以黑底搭配微軟視 翳的標誌・進入視窗環 境的速度也大大的縮短

與2000一樣會出現 巻入書面・巻入書面相

當漂亮,會出現電腦使用者的選項,讓使用者選者選擇受 入身份,使於管理多人共用的電腦。

多媒體簡介程式,讓使 用者輕易的初步了解新版的 視窗作業系統。



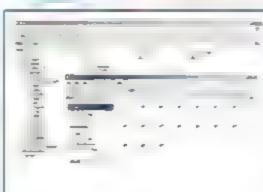
切換使用者(Switch



User)的新功能,使 用者可以隨時地以新 **身份登入,而原先登** 入身份所執行的程式 依舊能繼續執行;搭 配此項功能,在其他 使用者使用完電腦

後,原營入者依舊可以繼續進行工作。

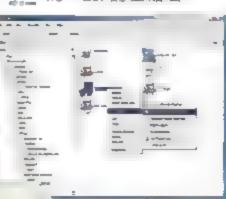




新的檔案總管功 能更佳的強大,提供 了檔案壓縮、解壓縮 的功能。

資料夾圖亦多了 一拉鍊,代表該檔案 為一ZIP的壓縮檔。

使用者可以直接隔 **啓使用壓縮檔内的檔案** 另外也可以利用滑鼠 的右鍵來將資料夾壓縮





如ACDsee. 声類軟體

一樣,利用縮小的方 式直接將圖檔顯示。

可將上半部用來 瀏覽圖形檔,並提供 翻轉圖片功能。





新的操縱介面桌面上只剩下資源回收桶圖示·而其他的基本功能圖示·都整合到按下"開始"時出現的工作列中。

右半部為各式

視圈基本資料夾與功能,左半部會隨時更替使用者 常使用的程式。不會像以前因程式安裝過多,造成 過於繁雜以致於尋找單一程式不容易。



XP可以將相同 的程式以一個圖示的 方式,顯示在工作列 上。

常駐程式過多時,新的XP也可以將 圖示隱藏,避免佔用 工作列的空間。

微軟貼心的提供讓使用者回覆設定。



將其分類為8大種類, 將同件質的設定選項整合,

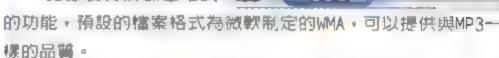
不再如以前一樣,林林總總的多達數十個設定。



新版的Media Player 8.0版本,介面與之前相當 類似,一樣提供更換外皮 的功能。

提供DVD撥放的功能, 須由廠商提供外掛程式。

CD錄製轉換數位格式 🚤 🗼



版權保護功能,使得在本電腦錄集的數位檔案,將無法在 別台電腦上撥放,此作用將可大大的保護發行者的權利。



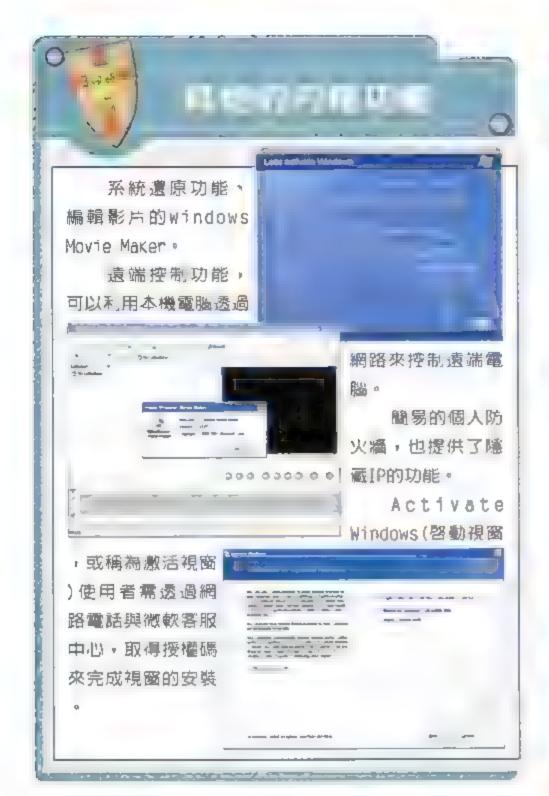


啓亨近期推出世界第一片採用「銀質PCB」製程的顯示卡「大銀家MX400」。其核心 處理晶片採用GeForce2 MX-400 GPU,搭配超高速EMT -4ns 32MB記憶體,不論是GPU或 是記憶體的預設時脈,都設定在240MHz,將MX400的效能發揮到,林高盡致。

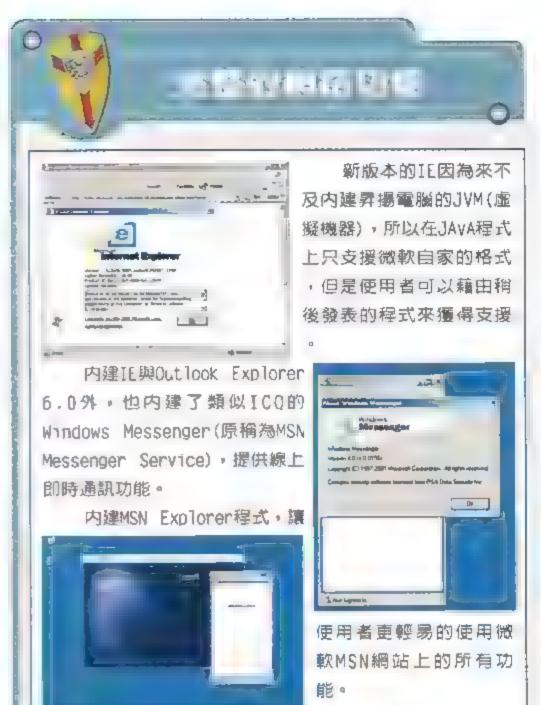
大銀家MX400的優異效能表現,除了選用品質更佳的MX400 GP、受採用高速的記憶體外,最主要可歸因於採用先進的「銀質PCB」製程,其主要核心技術有兩項,一為將 即刷電路板的重要線路作「銀質」化處理,並使用一層客亨騰家研發的銀色金屬材質 作為即廠電路板外層的裏覆,這兩項壓異的技術可為大銀家MX400帶來四大優點

- ●散熟佳:GPU的散熱效能,最高可比一般顯示卡提昇15%。
 - ●降干擾:產生干擾磁波的dB値,最高可比一般顯示卡降低47%。
 - ●高穩定:使顯示卡能在高頻、高速狀態下運作,穩定性更佳!
 - ●具環保:採用「銀質PCB」製程·可降低污染的產生。

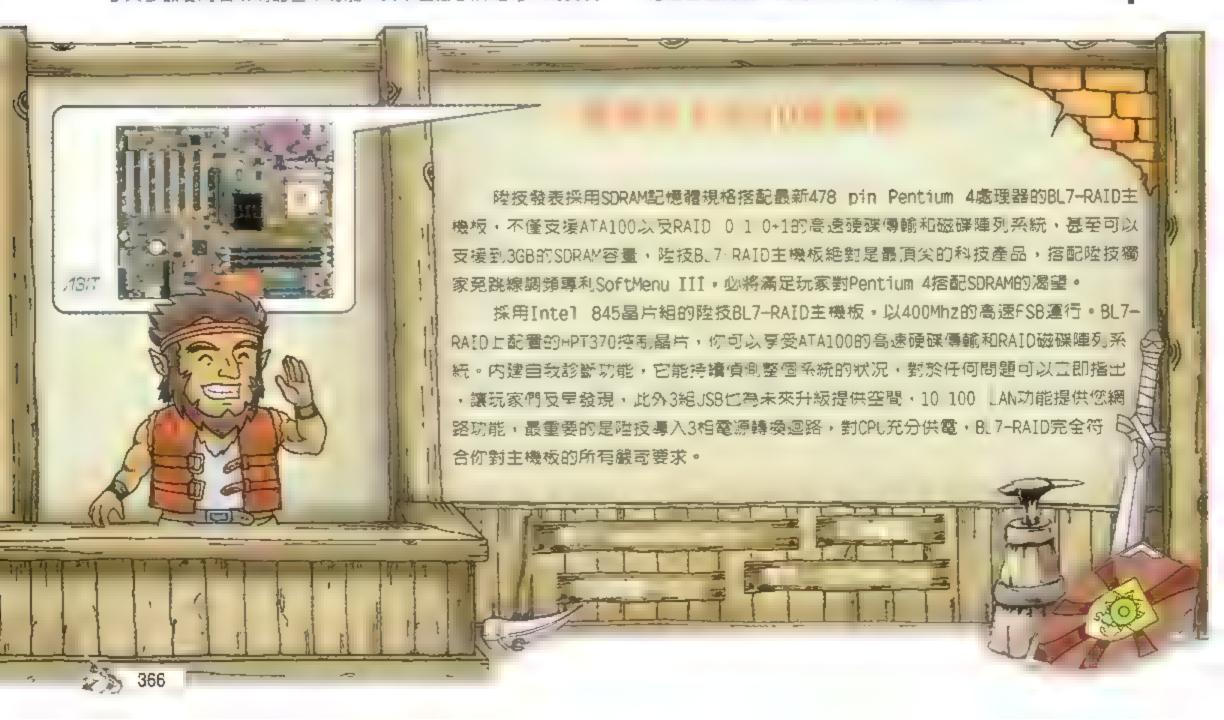




本次視窗的改版,可說是繼Windows 3.1跨入Windows95以來最大的改版動作,尤其對於一般家庭使用者而言,意味著不需再忍受常常使臉色的Windows98核心,而且本版本幾乎整合了大多數使用者所需的基本功能,其中包含了WinZip、ACOSee



·WindowsBlind·PCAnywhere...等·相對的是功能如此強大 ·而你家的電腦是否夠力。測試版的建議配備為300MHZ以上的 CPU·記憶體建議最低需128MB·選要空下1.5GB的硬碟空間。 您是否已為新一代的XP·作好萬全的準備了呢?

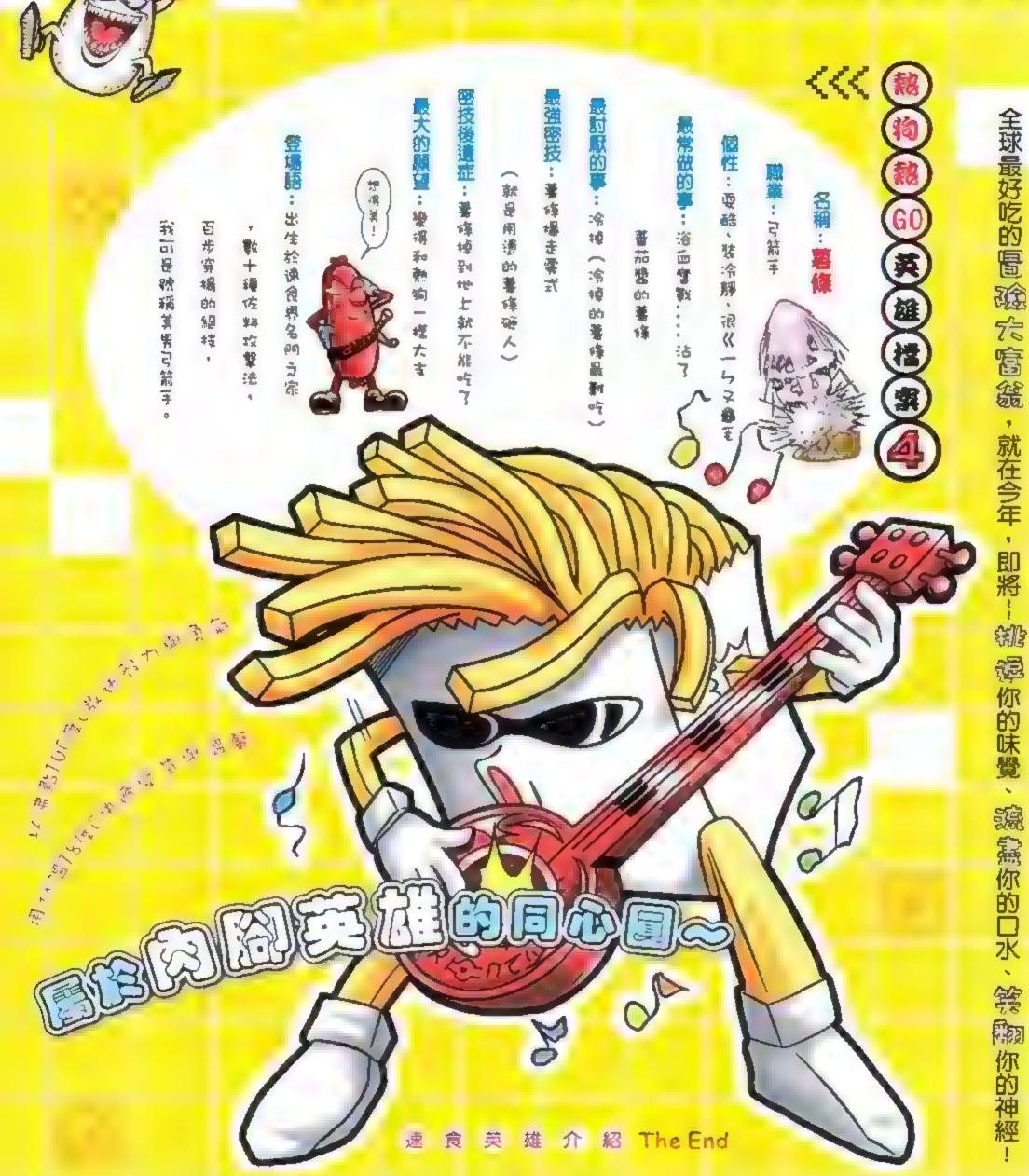






一群市僧现實的勇者 目标是團结会鬥救公主

個耍賤比層的遊戲 結果是互相陷害扯後腿



軟體世界智冠科技股份有限公司



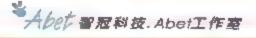






- じ 造形可愛・随四季變化且容易為各種年齢層所接受的人物・男女老幼皆包括的顧客群及工作人員,還有從老少都愛的百種流行專欄。
- 最多有八層樓必須管理・而"樓層通透視角"不但可以觀察每一樓層的顧客活動・更可以掌握每位顧客的一辈一笑!
- ★ 類別的應變能力!突發事件接護而來,當哭著要找媽的小孩走失,記者 名人忽然來訪、扒手色情狂出現時,你該怎麼辦?當不可思議之隱藏人物 奇蹟出現在百貨公司時,你是否有異於常人之應變之法?







「天命」之相與「破異」之相的宿命之爭即將展開,歷史已逐漸脫軌,航向一個偏離的未來!

Ryurouden @ 1993 Yoshito Yamahara. All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws. Printed under license from Kodensha Ltd., Tokyo





你將避到你的

真命表子。真命表现

想到這你的愛情運 金錢運 畢業運購 玩紙牌遊戲也能 運變。策争 中國魔法庫 探脫了一般傳統紙牌遊戲只有單一些樂方式鹽環線

余,一次进行封政 捉對脈殺之然 湿可用不散易經下島

東國魔法牌 的設慰理念融 中國五手年博大精深的易經思想 運用了 (封五行等理論 再加上 炎天命之變化 讓你只要擁有

東國魔法牌 就可以輕易推算出你的運勢



据自香港漫畫太尊黃玉節的。天子傳電。大作《完整星元古中國殷南末崇動溫不安 的電面(其中《他歌妖魔道等人物》玄妙的招信》巧葉天正的法實《再加上《中国 龍法牌》舞前的臺氣臺內系統《強調臺域的遊戲格局》相生相剋的五行陣法。你將 是溫場世紀之豐的主導者《豐融呼風帳層的遊絲》據觀白己智養的模型。



系列 之一 東京 10年 東京 10

以中国古代神色小說之不苟之作為背景 將更豐富的人物造型 更多變幻真測的法 術及眼花撩亂的絶盜職人 中國魔法牌 中 除了大大考驗你隨機應變的反應及劃 應思考能為之分,數於 中國魔法牌 在 易下神算的功能。更是如虎溪童,



時間之輪

東用意圖P1991 第二十二章 W 新牌專用紙張印製 中郵牌預組票牌禮品 建譜售價599元 增強包 (内含10要牌) 建譜售價60元

及義自美國小說家羅伯·潘丹(Robert Jerson)著名稱如小說系列一時間之義(Wheel Of Fine) 不斷運轉的時間之義。不懂為《中國魔法牌》注入中古歐洲黑暗時期的能腦無無,等空的交響混亂。確之傳承美國之《彼之間不所不用考慮的爭門》以及新玩法。為職職》的推出,更酬劑是中國魔法牌》的新格局



系列水 游傳

採用德國?hoen:「Tomond賣級紙牌專用紙張田製

2001年秋程重上市。以家順戶院的民間傳奇故事為青景。本系列以強而有力且容易架 股的障法為主為青景。本系列以強而有力且容易架設的障法為主要特色。除了為「中 順魔法牌」帶來新的平衡之外。也能讓你在官方每年度纏獎金 50 萬的比賽中更得心 順手中高額獎金庫手可得。不再是天馬行空。遙不可及。季麗的腦力激盪盡在於此。 順拭目以待

採用德國Phoenix Diamond頂級紙牌專用紙張印製 — 舊 由 含54張 牌 建 譜 售 情99元

主角游侠传

52名金属章下的武林高手絕世美女齊美一堂《想要專找流層在 江湖中的神兵利器《武林郡及與萬世黃藏的下焉。究竟爾天劍 《居龍刀、九陽真經《九陰真經、聖火令、四十三章經、蘭王 金刀及肅駕刀等實產國家藏在何處?又會被雖結奪走?想知道 楊溫是如何便出"蘇然消凍事"嗎?想體會張無思乾坤大鄉移的 與參嗎?想知道降龍十八草、打狗桿法強大的威力嗎?想知達 白月神功。醉邪劍法的神奇痛?要了解這些武林俠士之間的思 思情仇生死相搏嗎?金庸群俠傳戰鬥紙牌絕對一次滿足你登上 武林聖主實整的意望

TYCOON

愛金













CIVILIZA DI C

正京Sid Meier s最具影響力回合制策略遊戲

有種與世界優秀領袖共同直容世界



台灣、香港、大陸、日本、韓國、澳洲、美國、英國、港國、德國、

10月底全球上宁宫電玩人回。

即勝展開一場自る臨時代到殖民宇宙

創度還國子古的文明帝國

全球無量英文被補數值



內指中文教明書 及價值898元中文版差量光源兌換導



文明帝國Ш



古墓奇兵原班人馬再度出擊

執行一項不為人知的"伊甸計劃"

- 拥有多是形生物的未来正示
- 是有一种数据证明不是对此

是禁制。因此是正是是







第一/三人們到作的學話含組制<u>可修之為。2月</u>帶原體品度操作者無異。「學學計畫」



英實格設份有限公司 INFOGRAMES TAWAN LIMITED INFOGRAMES, www.tw.infogrames.com & mail:negice@ticinfogrames.com **Faiwas**

(耶線 - 02-59649528 **斯北市民權順第三級144號13億1523章**·



MOTORACERIS



"重型機車」越野蛇中農業所,有養了

直線加速 色類快轉雜煤制 - 服务

網際網絡無限重線對非 區域網絕

自像車名。頭盔機身處以所欲改装









英賓格股份有限公司 書書書 102-55549523 INFOGRAMES TAIWAN LIMITED 台北市民港東第三股144號13號1521章 WWW.tw.infogrames.com E-mail:service@tw.infogrames.com







你知道當前韓國人氣最旺的網路遊戲是什麼嗎? 你知道什麼遊戲在短短十個月就能突破150萬 玩家上線嗎?

全球歡樂為了讓台灣的玩家享受到高品質OLG·特地引進目前韓國最受歡迎的網路 遊戲「帝國傳說」,其不論在技術上與穩定度都已經非常成熟,因此「帝國傳說」的 出現,勢必將在台灣引起一場風暴,如果你還不知道「帝國傳說」,那你就落伍囉!

帝國傳說擺脫了以往用單一等級來強調人物強弱的傳統,反而是以各項技能的發展為 主,讓玩家享受到多元化的遊戲方式。而在人物方面,不僅有三種種族與四種職業讓 玩家自由搭配,在人物造型上,更添加了染色的功能,不管是染髮,染鬍子,變膚色 或者是染衣服,染褲子等等,讓玩家創造出屬於自己的角色。

除此之外,「帝國傳說」講求團隊合作精神,擺脫了一般單人練功的乏味方式。另一 方面,「帝國傳說」的怪物AI高,比如說會魔法的怪物會先用魔法定住你,再慢慢的 折磨、讓玩家更能享受到與怪物對戰的刺激感。而「帝國傳說」類似金字塔的組織架 權,讓玩家參予政治活動,透過許多的事件與Quest,可以體驗持續性的冒險經驗。

安裝好之後,進入帝團傳說。 填寫你的帳號與密碼 以及輪 入遊戲序號後,選擇你想進入 的伺服器(名稱)。



Yeuxilland

第一次進入者請先行登入,進 入後按NEW創造新人物。



選擇你想要的職業, 共分為戰士、弓手、 魔法師、練金術士等 每種職業的屬性值 皆不同,可依個人喜 好做選擇。





再選擇你想要的種族 名 稱、性別、並改變你想要 的外觀,包括頭髮鬍子等



進入遊戲之後 ,你將會先在 利帝斯城的重 生點出現。



YouxiLand

全球歡樂數位股份有限公司 地址:台北縣中和市中正路738號17樓之5(遠東世紀廣場B棟)

FAX: 02-8226-2686

網址: www youxi and com

全球歡樂24小時客服專線: 02-8226-9029 轉 28: 33 - 36

帝國傳說官方網址:www.muglegend.com



先去武器店及防具 店買武器以及防具 。注意ス・一開始 先不要買太好的用 具,因為每種用具 都有等級限制・等 級不足不能使用喔!





買好東西之後,就可 以出外探險了,記得 先去打史來姆ス・因 為新手能力值較低, 只能應付史來姆,可 別自不量力。

全球歡樂雙火力經濟包

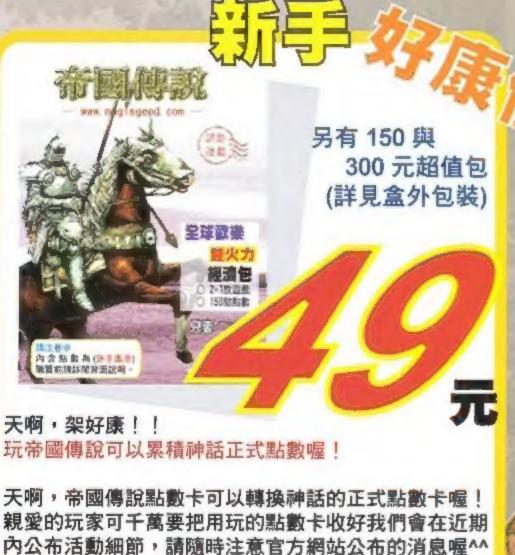
適用對象:對帝國傳說有興趣的初學者。 收錄內容:

1·帝國傳說主程式及150點數卡。 2·PK坦克主程式(免費使用至11/20) 3·神話測試版(免費使用至11/20)



遊戲介面的左下方有三個表,圖一是個人的狀況, 二是背包物品內容,圖三就是你的技能表。只要按-圖表就會跳出來,想取消的話只要在圖表上按 滑鼠右鍵就可以了。在下面就是你的能力值,紅色是 藍色是魔法值、綠色是體力ス。另外・介面的上 方就是魔法鏜,分别以F1~ F12來代表,玩家可以將 空白的部分以拖曳的方式・從背包中補上最常用的物 品,這樣就方便許多囉。











www.muglegend.com 等你喔!





研發製作/ 🎉











你知道幻獸有幾個結局嗎?不知道?! 認獎點玩嘛!達成多重結 局不只可以看到幻獣們不爲人知的未來·還有好唐的可以A键!

活動 辦法:遊戲中有四個結局,請玩家將其中三個戰勝的 結局檔案(系統會自動儲存,玩家可到水火金雷的save資料來 中找到SaveGame.101、SaveGame.102、SaveGame.103)

以 E-mail 寄至ssa@ms2.hinet.net並註明自己的姓名、地 址、電話及可聯絡的 E-mail·捷先寄來的前六名玩家、將可獲 得水火金雷攻略本、仙狐奇緣遊戲及水靈娃娃(三樓灣灣書傳工廳 名類,中學者可任認其中一種,先輩對的民家並負債先進隊的權利」

※三個結局皆必需從頭開始玩起,且其中兩個結局的遊戲難度 至少在"稍有挑戰"(含稍有挑戰)以上。另外、使用別人的檔 **案視問無效。**

老人,一個北斗星工作室的奇怪人物,出現在水火金館裡, 準備在聖誕節前夕充當聖誕老公公贈送玩家豐富好禮!

活動辦法 請找到老K·並將此進度存檔·再將此檔案以 E-mail 的方式寄至遊戲中老 K所說的E-mail 網址。

(玩家請附上本身的姓名、地址、電話及可聯絡的 E-mall) 搓先寄來的前六十名玩家,將可獲得水火金雷攻略本、仙狐 奇緣遊戲及水靈娃娃(三種獎項皆有二十個名額,中獎者可 任選其中一種、先寄到的玩家並有優先選擇的權利)

活動截止日期:90年12月30日

先,檀。先。嘉。:,檀。完。為。止。











一縷落入凡間的仙子要如何通透人世憨念的考驗,穿越現實生活的歷練, 重回無憂的快樂天界?「水靈仙子」和妳一起尋找幸福的答案!

11/9發售

for windows95/98/2000/me CD兩片裝

WindThunder (1987)

軟體設計

T活氧資訊軟體科技有限公司

台灣地區總經銷

大字資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.